KIBER ZONA

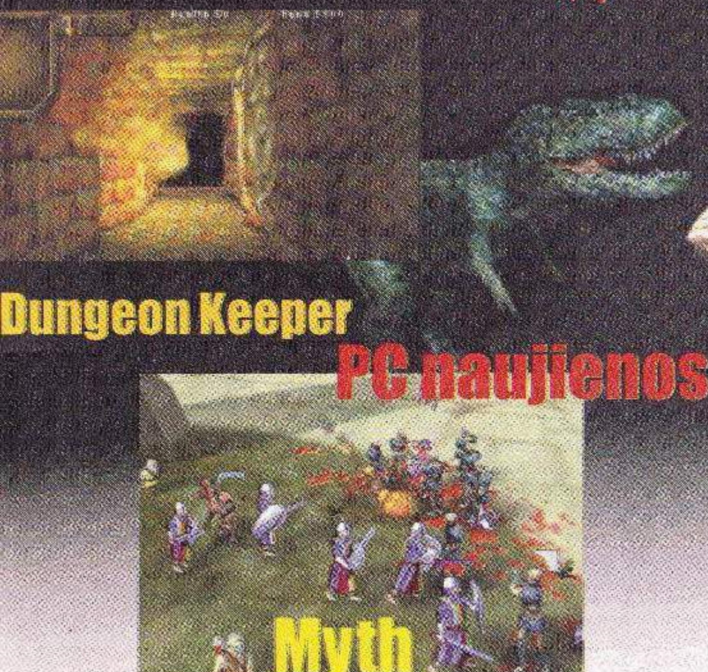


Pirmasis Lietuvoje!!!

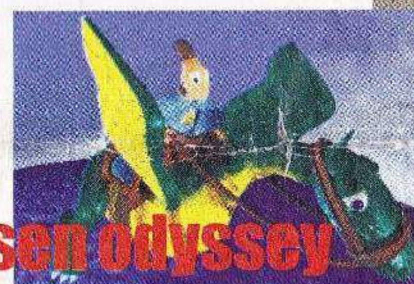
1997
spalis/lapkritis
Nr.10
Kaina 2,50Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS KOMPIUTERIŲ ŽAIDIMŲ ŽAIDĖJAMS

Šiame numeryje:

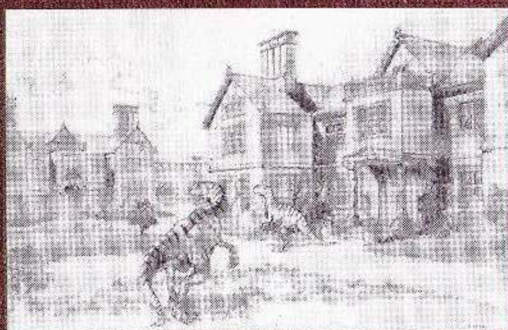






TRESPASSER:
JURASSIC PARK
DREAMWORKS INTERACTIVE

Windows95, Pentium 120, 16MB RAM, 4X CD-ROM



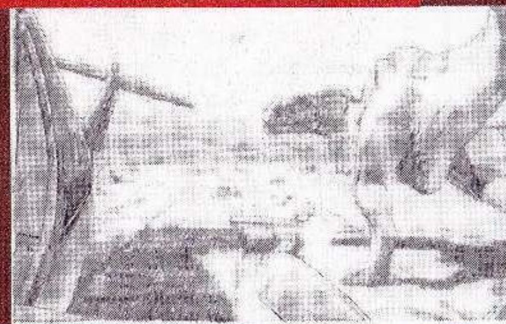
1997 metų pabaigoje - 1998 metų pradžioje žaidimų rinkoje turi pasirodyti nemažai 3D stiliaus žaidimų, todėl kiekviena kompanija stengiasi į 3D žaidimų pasaulį atnešti ką nors naujo.

Jau 1998 metų pradžioje Jūs galėsite susipažinti su dar vienu 3D action stiliaus žaidimu. Jis turėtų būti išties labai įspūdingas. Tiek struktūros, tiek dizaino naujovės turėtų labai išskirti šį žaidimą iš kitų. Kalbame apie žaidimą TRESPASSER: JURASSIC PARK. Kartu su pagrindine heroje Anne Jūs pasinersite į patį gražiausią kada nors sukurtą kompiuterinį pasaulį. Judėdami mišku galėsite stebėti, kaip saulės spinduliai apšviečia jus supančias tekstūras.

Jei pakelsite rastą, po juo rasite purvą ir samanas, jei užminsite žolę, ji sulinks. Visa tai labai primena tikrą mišką, tik perkeltą į kompiuterinį žaidimų pasaulį. Viskas labai priartinta prie realybės: čia nepamatysite sienos palaipsniui pereinančios į grindis. Ant sienų purvas ir iškilimai, grindys nusėtos sudužusio stiklo gabalais. Einate toliau ir sustojate ant bedugnės krašto. Apačioje jau laukia dinozauras. Aišku viskas nebūtų labai sudėtinga, jei turėtumėte ginklą. Tačiau jo nėra, ir jūs turite pasikliauti tik savimi ir savo jėgomis.

Panaudoję anksčiau rastą laužtuvą, ant nelaimingojo dinozauro galite nuridenti akmenį. Bet tai ne vienintelis būdas išgyventi – dinozaurą galima įvilioti į spąstus, arba paprasčiausiai nuo jo pabėgti.

TRESPASSER: JURASSIC PARK „variklijukas" leidžia sukurti labai dinamišką pasaulį, pilną įvairiausių objektų ir sutvėrimų, turinčių savo fizinius ypatumus, tokius kaip svoris. Objektus galima ridenti, užkelti vieną ant kito, sudužti, daužyti. Dinozaurai yra poligoninės būtybės, sukurtos skeleto pagrindu. Kiekvienas dinozauro judesys apskaičiuotas priklausomai nuo raumenų, intelekto ir esamo fizinio stovio. Ir visa tai bus nuostabiame 3D pasaulyje.



<u>Žaidimo ypatumai:</u>

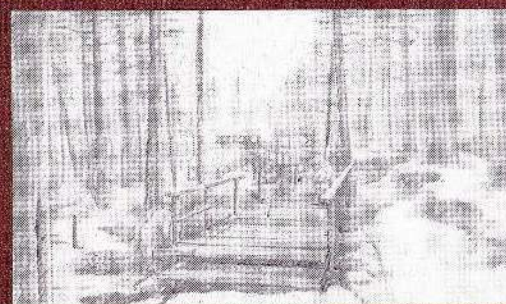
*** Tikroviška sutvėrimų fiziologija.**

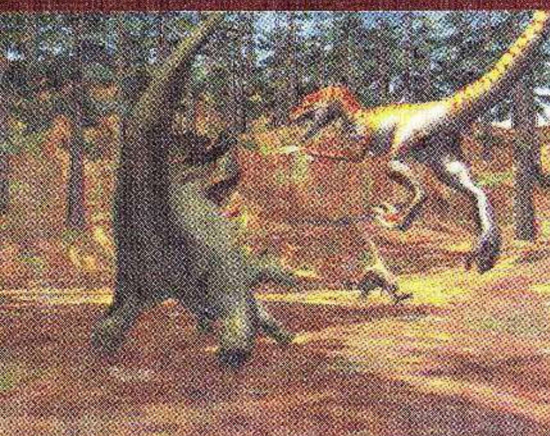
*** Pribloškianti aplinka.**

*** Garsas realiame laike, pagrįstas susidūrimo jėga ir susiduriančių objektų duomenimis.**

*** Judėjimas realiame laike, pagrįstas supančios aplinkos charakteristikomis.**

Numatyta išleisti 1998 metų pradžioje.









Little Big Adventure 2
twinsen's odyssey

(tęsinys, pradžia Nr9.)

Pakalbėję su saugojimo kameros savininku (saugojimo kamera tame pačiame pastate kaip ir vaistinė) leidžiamės 2 aukštais žemiau ir patenkame į kambarį su keturiomis strėlėmis-klavišais ant grindų. Strėlikės nukreiptos į skirtingas puses. Apačioje yra manipuliatorius su propeleriu.Užlipdant ant atitinkamų klavišų-strėlikių galima keisti sraigtasparnio judėjimo kryptį. Reikia, kad jis atsidurtų virš dėžės su etikete ant viršaus (manipuliatorius pritrauks dėžę), o po to manipuliatorių su siuntiniu nukreipti ten, kur nurodo ant grindų esanti juoda strėlė. Kai dėžė pakils, Tvinsenas pats galės pertempti ją aukštyn pagal rodykles, arba sumokėti krovėjui. Tuo pačiu keliu grįžkite aukštyn į kambarį, kur sėdi kontoros šeimininkas. Tvinseno jau laukia siuntinys ir **PROTOPAK**. Dabar bėkite pas Dino ir skriskite į apleistą salą.

Prie išlaipinimo vietos yra kartelė su

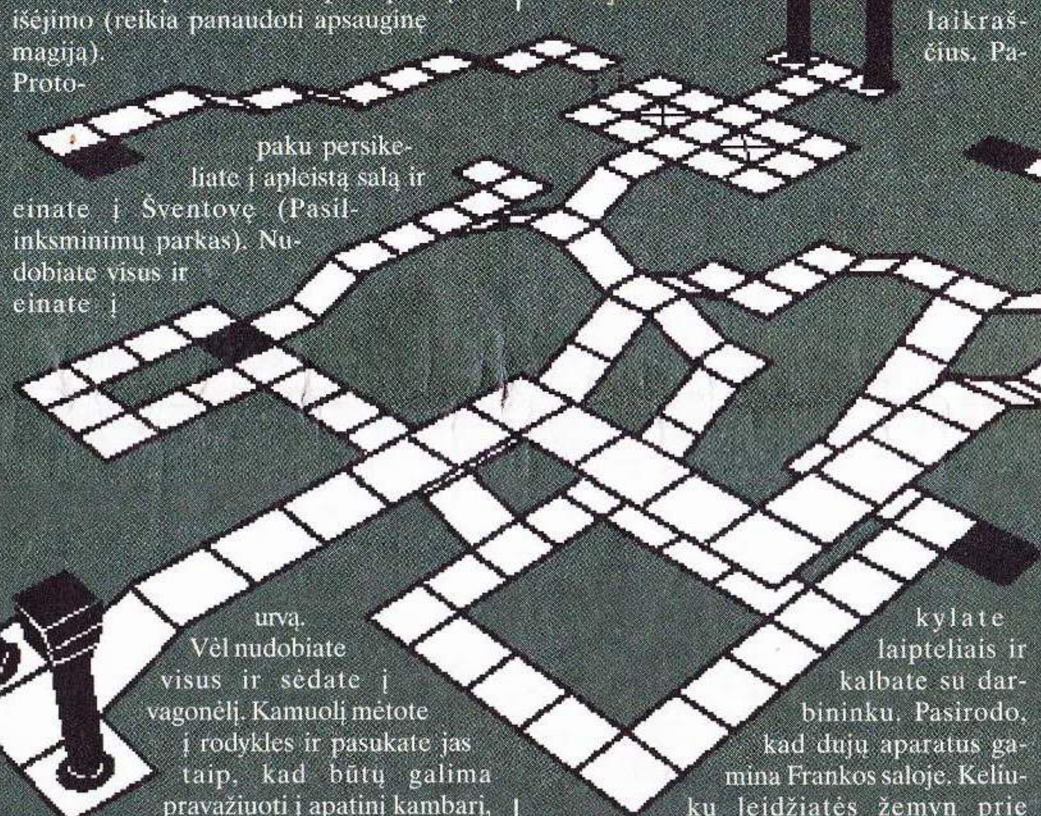


varpeliu. Jei juo paskambinsite, atplauks vėžlys (juo galima nuplaukti pasiimti dar vieną gyvenimą). Tačiau Tvinsenui labai reikia į Magų mokyklą. Po pokalbio su Vyriausiuoju Magu Tvinsenas sužino apie Sendelą. Dabar reikia grįžti į Citadelės salą ir pasikalbėti su kaimynu. Pažiūrėję į žemėlapį ant stalo sužinome, kur yra Sendelas. Dabar keliaujame į Oro Burtininko buveinę ir perskaitome jo raštelį (ant stalo) apie Žaibo Užkeikimą, kuris būtinas norint išlaisvinti Sendelą. Užkeikimui apleistoje saloje reikia gauti deimantą. Dar kartą pakalbėkite su Vyriausiuoju Magu – jis pasakys, kur yra deimantas. Dabar galima bėgti į žemėlapyje pažymėtą vietą. *Norint patekti į urvą, nuo prieplaukos* reikia bėgti į kairę palei sandėlius, po to krantu iki lieptelio su varpeliu. Paskambinate varpeliu, sėdate ant vėžlio ir plaukiate į urvą. Protopak'u perlekiate per spyglius ir imate **DEIMANTĄ**. Dabar galima grįžti ir pasikalbėti su Vyriausiuoju Magu. Po to keliaujate į Orų Mago palapinę. Joje deimantą imetate į kampe stovintį katilą ir gaunate **ŽAIBO ŽIEDĄ**.

Dabar eikite į barą (aikštėje prieš prieplauką). Nudobiate visus ir pasiimate raktą (statinaitėje už prekystalio). Raktu atidarote raudonas duris ir tarp statinių surandate skylę į požemį. Šokite ten ir atsidursite kanalizacijoje. Kanalizacijoje pamatysite mėlyną kvadratą su auksiniu rutuliu. Įstatykite į jį raktą. Einate pro atsidariusias duris ir panaudojate Žaibo Žiedą (suveikia tik tuo atveju, jei turite visą magiją, t. y. pilna juostelė), gaunate **SENDELO RUTULĮ** ir **RAUDONĄ RUTULĮ**. Išsidanginęs iš čia Tvinsenas per raciją gauna signalą iš Baldino. Vėl reikia keliauti į apleistą salą. Taigi, šokate ant rasto, po to ant akmenų, po to ant lifto ir kylate aukštyn (galima paspausti jungiklį ir išlipti palapinėje).

Skrendame į salą priešais vasarnamį (apie tai žinote tik tuo atveju, jei žiūrėjote į ją per teleskopą nuo vasarnamio stogo, jei negalite, persikelkite į apleistą salą, eikite prie vasarnamio ir skriskite ten protopaku). Nusileiskite ir protopaku skriskite į urvą. Urve teks išsisukinėti nuo šikšnosparnių ir ugnies kamuolių. Išlipti reikia prie spygliuoto aptvaro, peršokti per jį ir nudėti du skeletus. Ant lifto uždedate grotas, po to kylate laiptukais ir peršokate ant kito keltuvo. Stovėdami ant jo kamuoliu taikote į jungiklį ir kylate į viršų prie kitų grotų.

Stumiate jas prieš save, metate, nušokate ir vėl stumiate pirmyn. Viso šio veiksmo idėja ta, kad vienas grotas reikia užmesti ant kitų. Kai tai pasisekė atlikti, reikia ***atsargiai*** mesti nuo viršaus kamuolį taip, kad jis pataikytų į antrąjį jungiklį. Kai keltuvas kils aukštyn, reikia užšokti ant grotų, o po to peršokti ant karnizo. Karnizo gale reikia nudėti du skeletus. Žemyn nusileidžiate laiptukais ir ten pamatote **KAŽIN KĄ**. Jį taip pat reikia sunaikinti. Kampe paimame **APSAUGANTI UŽKEIKIMĄ** ir skrendame protopaku prie išėjimo (reikia panaudoti apsauginę magiją). Protopaku persikeliate į apleistą salą ir einate į Šventovę (Pasilinksminimų parkas). Nudobiate visus ir einate į urvą. Vėl nudobiate visus ir sėdate į vagonėlį. Kamuolį mėtote į rodykles ir pasukate jas taip, kad būtų galima pravažiuoti į apatinį kambarį, kur tarp dviejų stabų, spjaudančių ugnimi ant pakylos stovi dėžė. Dėžėje guli raktas, o ant stalo – **DISKAS**. Sužinote slaptažodį, einate aukštyn ir atidarote duris. Nudobiate visus. Pakeliui prie laivo reikia vėl visus nugalabyti (vienas robotas paliks raktą). Po to einate prie elektrinio lieptelio, kurį perskrendate protopaku.



Kambaryje nudobiate visus ir imate **RAKTĄ**. Kampe stovi seifas. Atidarote jį ir imate **KELIAUTOJO RATĄ**. Einate prie kosminio laivo ir skrendate į Mėnulį. Sakote slaptažodį ir apsirengiate kosminiais drabužiais. (**Jei pakeliui matysite priešus, reikės jų atsikratyti**). Įeinate į atskirai stovintį pastatą. Paspaudžiate 3 raudonus mygtukus (pakeičiate juos žaliais), žiūrite į ekraną ir nušvilpiate pastatų planą. Uždedate skafandrą ir einate lauk. Iš pradžių reikia eikite į kairiąsias duris (taip pat galima vaikščioti po pastatą ir neiti į lauką), o po to išeiti ir įeiti į dešiniąsias duris. Viduje atidarote duris, kylate aukštyn ir šaudote į radarą (nepamirškite pakeliui žudyti priešus). Atjungiate apsaugą (raudonas jungiklis). Dabar atidarytos durys į kiemą, tačiau išeinate iš pastato, bet ne į kiemą. Dabar įeinate pro vidurines duris. Einate tiesiai, iš nudobto roboto paimate raktą, kylate dešinėn į viršų ir išlaisvinate draugus. Dabar galite grįžti atgal. Po animacinio intarpo sekate paskui Baldino, kylate ten, kur yra atidarytos durys į kiemą. Vėl daužote radarą, atjungiate apsaugą. Toliau vėl sekate paskui Baldino, užsidedate skafandrą ir einate lauk.

Zeelich planetoje, šokinėdami nuo akmens ant akmens (kitoje pusėje nuo drakono, o drakoną, kuris vėliau išsoks iš vandens atbaidyti šūviais), nusigaunate iki šuno voljero ir ten visus nugalabijate. Išeinate iš voljero ir einate į pastatą iš kairės. Kylate aukštyn, o po to nuo aukščiau pakylate keltuvu. Einate į aikštę, kalbate su laikraščio pardavėju ir skaitote laikraščius. Pakylate laipteliais ir kalbate su darbininku. Pasirodo, kad dujų aparatus gamina Frankos saloje. Keliuku leidžiatės žemyn prie prieplaukų ir įeinate į barą. Visų klausinėjate apie CX salą. Ten nuvežti jus gali tik senas kapitonas. Eikite ir pasikalbėkite su kapitonu. Sužinosite, kad kapitonas atliks šią užduotį už 100 monetų. Šiuos pinigus galima uždirbti bare, žaidžiant automatais. Surinkę reikiamą pinigų sumą, eikite pas kapitoną. Prieplaukoje pakylate aukštyn ir kalbate su visais. Atsiminkite, kad čia rinko krištolus. Iš suvenyrų pardavėjo sužinote apie baro šeimininką.

Dabar keliaukite į frankoso salą pasiimti dujų prietaiso. Medžiotojų parduotuvėje perkate **KIRKĄ** ir einate į burgomistro namą (tiesiai keliuku į pusiasalį) ir kalbate su jo broliu. Jam reikia rakto nuo stalo. Dabar einate į vaikų darželį (dešinysis namelis) ir kalbate su vaikinuku. Išsiaiškinsite, kad raktą pavogė pelėda. Iš pokalbio su gyventojais sužinosite, kad visi ieško „fragmento". Grįžtate prie burgomistro namo. Dešiniau nuo įėjimo yra urvas. Jame yra **RAKTAS NUO SPINTOS**. Šiuo raktu atidarome sekreterą (apvalios durys sienoje). Perskaitykite **ŽINUTĘ** apie „fragmento" buvimo vietą. Eikite jo atkasti.

Taigi, nuo prieplaukos eikite pagrindine gatve, apeikite paskutinį namą iš kairės, prieikite žalią palmę ir praeikite pro ją. Keliaukite pirmyn nuo medžio iki pievelės prie vandens. Ten ir kaskite. Surandate **DALĮ FRANKOSO RAKTO**. Dabar grįžtate į gatvę ir prieikite prie patrovy gulinčių vamzdžių. Užšokite ant žemiausio vamzdžio, o nuo jo ant tvoros ir pateksite į bazės teritoriją.



Apeikite pastatą iš dešinės ir įeikite į vidų. Nudėkite remontininką prie vamzdžio. Ant vamzdžio pasukite du čiaupus. Platformomis šokite ant lifto ir, nudėję kareivį, įjunkite garus. Leiskitės žemyn, imate **RAKTĄ** ir einate toliau. Išjungiate čiaupą ir einate pirmyn. Kylate liftu, išjungiate čiaupą, šokate į baseiną. Apeinate tvorą. Panaudokite Apsauginį Užkeikimą ir šokite į keltą. Imkite **RAKTĄ**. Išeiname pro duris viršuje. Nužudote kareivį, pasiimate **RAKTĄ**, bėgame į viršų fontanais. Išjungiate čiaupus, po to bėgame toliau, dešinėn judančiu liepteliu, pro duris. Nušokate laipteliu žemyn ir išjungiate du čiaupus. Užšokate ant išjungto fontano. Kamuolio metimu parenkate raktą ir šokate žemyn. Atidarote voljerą, kylate laiptais aukštyn ir imate raktą. Kilkite aukštyn, pasukite čiaupą ir įeikite pro duris. Paimkite **KANISTRĄ** ir **RAKTĄ**. Išeikite pro duris apačioje. Nušokite žemyn ir užšokite ant statinių, peršokite tvorą ir nuvežkite kanistrą Baldino (galima Protopaku iš prieplaukos nuskristi tiesiai pas jį). Dabar bėkite į Riko barą (prieplaukoje), nudėkite tris priešus ir iš paskutiniojo paimkite RAKTĄ. Iš Riko sužinosite apie pasipriešinimo judėjimo bosą, kuris gyvena aukštutiniame mieste. Krokodilas už prekystalio papasakos apie siurprizą kazino. Praėjimas į aukštutinį miestą nedirba, todėl eikite į kazino (keliu aukštyn). Ir štai! Tvinseną kviečia Baldino. Reikia pasiimti naują Protopaketą. Imkite **SUPER-PROTOPAKĄ** ir eikite į kazino. Žaiskite automatais, kol išlošite superprizą – **SUPER-RAKTĄ** nuo durų. Tačiau jei žaisite, būtinai pralošite. Taigi, kol dar nelikote be pinigų, kalkite juos visus, o po to stverkite pinigus ir raktą. Per vandenį skriskite protopaku, po to pro duris, vėl virš vandens protopaku ir takeliu dešinėn. Po to keliaukite tiesiai, aplenkdami du kazokus su kardais. Įeikite pro viešbučio duris (pastatas dešinėje). Pasiimkite RAKTĄ ir pasikalbėkite su Roket (krėsle prie baseino). Eikite paskui jį. Gausite **DESIDENTŲ ŽIEDĄ** ir sužinosite, kur juos galima rasti.

Bėkite į nurodytą vietą – parduotuvę aikštėje, priešais kazino. Parduotuvėje galima parduoti Mago diplomą ir nusipirkti atminties aparatėlį. Juo galima peržiūrėti visą animaciją. Po to ten reikia parodyti žiedą. Po pokalbio su desidentais gausite pistoletą ir du tašakus žemėlapyje. Iš pradažių pataisykite pistoletą.

Skriskite į Šventimų salą. Tvinsenui reikia krištolo. Kelias (jis prasideda kairėje nuo šventyklos) prie jų sugadintas. Šokinėdami nuo lavos luitų ant uolų ir atgal, keliaukite iki ežero. Jo tolimąjame kampe yra žaliasis krištolas. Protopaku skriskite virš ežero iki krištolų. Nušokite nuo protopako prie vandens ir skriskite iki prieplaukos.

Dabar keliaukite į Frankosų salą. Kaip patekti į bazę, jau žinote. Įeinate į pastatą, žiūrite į kitą krantą ir šaudote į visus jungiklius kol galėsite praeiti (aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn). Išeiname į preplauką. Ten nudobiate visus priešus ir plaukiate cepelinu.

(pabaiga Nr.11)



Kaip gauti pinigų?

Būdami ramioje būsenoje ir šokinėdami priešais spintas, statines, krūmus ir t. t. galite gauti GYVENIMĄ, pinigų ir magiją. Pinigus galima rinkti visuomet, nes jų bet kada gali prireikti. Rinkti juos lengva: prisiminkite vietą, kur jų paėmėte, po to grįžkite į kambarį ir vėl galite juos paimti. Tą patį galima padaryti su gyvybe ir magija.

Comand & conquer

Tai vienas iš labiausiai nusisekusių strateginių žaidimų per visą kompiuterių istoriją. Laikui bėgant, jis tapo toks populiarus, kad, savaime aišku, turėjo būti pratęstas. Neilgai trukus buvo išleistas C&C pratęsimas – C&C: RED ALERT, kuris pranoko savo pirmtaką, o dar vėliau RED ALERT susilaukė savo pratęsimo – RED ALERT: COUNTERSTRIKE. Tai pridėtinės misijos šiam žaidimui (be to, ir C&C buvo išleistas pridėtinių misijų paketas).

Ilgą laiką šiuos žaidimus galėjo žaisti tik PC turintys žmonės, tačiau dėl didelio C&C populiarumo jis buvo išleistas ir „ant" PS, o vėliau SATURN'ui. Žaidimas yra įrašytas į du CD (viename CD GDI, o kitame NOD misijos). Mano manymu, jis nelabai skiriasi nuo originalios PC versijos. Žaidimą sudaro apie 60 misijų. Specialiai PS buvo sukurtos dar 5 misijos, kurių nerasite PC versijoje. Be to, užrašius PASSWORD ekrane COVERTOPS (PS versija), bus galima aptikti dar kelias paslėptas misijas. Šis kodas tinka tiek GDI, tiek NOG misijoms atkoduoti.

Misijos gana sudėtingos, tačiau jums turėtų padėti ankstesniuose KIBERZONOS numeriuose spausdinti kodai. Įvedę kodą PATSUX (PS versija) pateksite į *bonusinį* lygį, kuriame tiberiumo pra begalės (na ,galbūt, ne visai begalės...).

Tiems, kas nežino, pasakysiu, kad tiberiumas yra tokie kristalai, kuriuos perdirbę gaunate pinigų. Jų tikrai prireiks, kuriant didžiulę karinę bazę bei ją apginkluojant. Praktika rodo, kad niekaip negalima surinkti viso tiberiumo. Mat, nepavykus kokiam nors jūsų puolimui, kuriam ruošėtės ilgą laiką bei išleidote visus pinigus, jums prireiks dar pinigų, jei norėsite surengti kitą antpuolį. Tačiau jei būsite nukasę visą tiberiumą, daugiau nebebus iš kur gauti pinigų. Tokiu atveju, geriau būtų parduoti nelabai svarbius objektus. Tačiau prisiminkite, kad už pastatą, kurį pirkote, sumokėjote



dvigubai tiek, tiek gausite jį pardavę. O jei jūs pasielgėte protingai ir palikote nedidelį tiberiumo lopinėlį, jis tuoj pat ataugs. Taigi, po kiek laiko galėsite pakeisti savo tiberiumo rinkimo mašinas į darbą.

Norėdami, kad tiberiumo perdirbimas vyktų sparčiau, bazę statykite kuo arčiau tiberiumo. Taip sutrumpės jūsų tiberiumo kūrimo mašinų kelias (nuo tiberiumo „plantacijų" iki bazės), o jūs sutaupysite laiko bei galėsite geriau apsaugoti savo mašiną nuo priešo antpuolių.

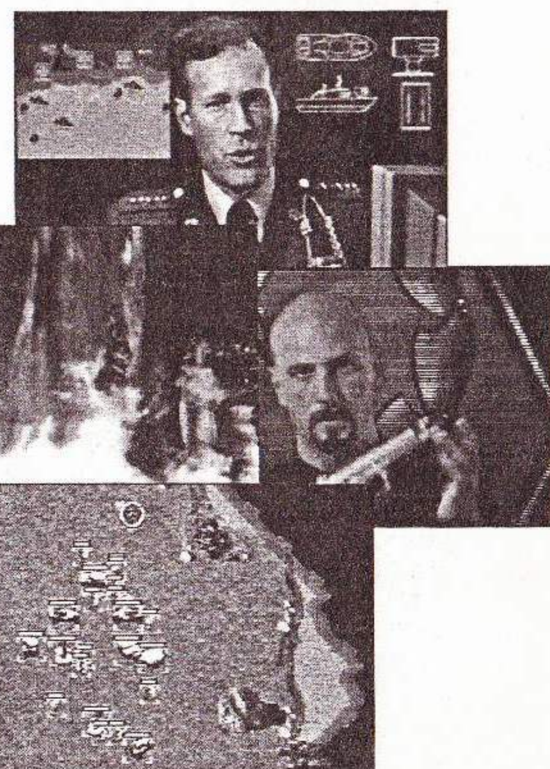
Kalbant apie abiejų kariaujančių pusių (GDI ir NOD) pajėgumą, galima teigti, kad NOD karinė technika šiek tiek pranašesnė už GDI. Visų pirma, NOD pranašumas yra tas, kad ji turi galingą ginklą – atominę bombą. Ji gali sunaikinti 1–4 priešo pastatus (priklausimai nuo jų išsidėstymo), tačiau atominė bomba galėsite pasinaudoti tik vieną kartą. Tuo tarpu GDI gali pasigirti tik iš palydovo paleidžiamu lazerio spinduliu, kuris tesunaikina vos 1 (ir nelabai didelį) pastatą (pvz.: patranką, gynybinį bokštelį ar kitokį smulkų pastatą). Kitus, tokius kaip elektrinė, radaras tik apgadina, todėl nesistenkite iš šio ginklo šaudyti į

TEMA: ralaus laiko strategija
KŪRĖJAS: Westwood Studios
KOMPIUTERIAI: PS, SAT (yra ir PC, tačiau apie ją jau kal-

didesnius pastatus. Lazerį iš palydovo galėsite panaudoti tiek kartų, kiek tik panorėsite. Ir vienas, ir kitas ginklas (lazeris ir atominė bomba) kūriasi gana lėtai, tad norint tai pagreitinti, žaidimo metu spauskite : <u>AB-C← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ A (NOD)</u> arba <u>AB-C←↓→↑←↓→↑B (GDI). Šie kodai veikia tik SATURNUI skirti C&C versijai</u>. Kitas, gan neblogas NOD „daikčiukas" yra *flame tank* (ugnimi šaudantis lankas). Jo pranašumas yra tas, kad juo jūs galėsite sunaikinti ištisas priešo karių kariuomenes. Tačiau šis lankas yra bevertis, jei norite nugalėti priešą iš toli, nes *flame tank* gali šaudyti tik labai nedideliu atstumu.

GDI tokio prietaiso (galinčio taip greitai kovoti su priešo kariais) neturi. Žaidžiant su GDI, karo reikalams sutvarkyti geriausia išeitis būtų sunaikinti kelis gynybinius bokštelius (šie ypač praverčia ir kovoje su tankais). Jei prieš 4–5 NOD pasiųsite tanką, tai, galima sakyti, jam jau galas. Mat kol vargšelis šaudys į tokį vieną, besislapstantį karį, kiti likę be paliovos į jį plieks.

GDI pranašumas prieš NOD yra tas, kad jie turi bene pačią galingiausią ir patvariausią (prie to galima pridėti ir super lėtą) kovos mašiną – sunkųjį tanką. Be to, GDI turi ir sraigtasparnių, tik ši jų nauda menka: jei priešo bazėje įrengtos priešlėktuvinės sistemos, tai sraigtasparnis ilgai ten neskraidys... bet kai tokių sunkumų nėra (kas retai pasitaiko), tai sraigtasparnis taps vienintėle priemone, galinčia sunaikinti NOD pastatytas lazerines patrankas, kurios yra tikras pragaras antžeminei artilerijai. <u>O jei norėsite, kad jūsų sraigtasparniai taip pat pradėtų šaudyti lazeriais, surinkite tokią kombinaciją: XYZ→↓←↑→↓←↑X (SATURNO versija)</u>.



Dar vienas patarimas būtų toks: jei misijos užduotis sunaikinti kelias priešo bazes, tai geriausia būtų vieną iš jų nuginkluoti, t. y. sunaikinti visus joje esančius karius, bei jums pavojingus pastatus (tokius kaip apsauginiai bokšteliai, lazerinės patrankos ir pan.). Palikite tik tuos pastatus, kurie jums nekelia grėsmės (karių barakai, radaras, elektrinės ir kt.). Tuos pastatus, padedant inžinieriams, geriausiai būtų užimti: kitaip tie pastatai nėra jūsų. Užėmę, pvz. karinės technikos gamyklą, dar galėsite gamintis ir priešo technikai analogiškas karo mašinas, bei visą kitą techniką.

Žaidimo grafika labai gera. ypač puikiai ir realistiškai sukurti vietovių, kuriose vyksta mūšiai, vaizdai. Lyginant net su WARCRAFT II vietovių grafika, C&C ji pranoksta daugelį kartų. Taip pat aiškiai ir tikroviškai sukurtos žmonių figūrėlės. Galima įžvelgti kovos metu ant žemės ištiškusį kraują. Be to, gana gera karinės technikos bei pastatų grafika

Muzika ir garso efektai taip pat neatsilieka nuo grafikos.

Kiek sunkesnes misijas palydi filmuoti ir animuoti intarpai. Ypač gera pastarųjų grafika. Nors jie labai trumpi, tačiau geros kokybės ir yra rodomi gana dažnai. Su pačia misija glaudžiai susiję tik filmuoti intarpai, kuriuose paprastai nurodoma apie jums būtiną vykdyti misiją bei palaikoma žaidimo siužeto linija.

Na, jei jūs norėsite pamatyti visus filmuotus ir animuotus intarpus PASSWORD ekrane, užrašykite: CINEMA, tada „užeikite" „ant" OK ir nuspauskite X. Po to vėl grįžkite į PASSWORD ekraną ir užrašykite: WHOAMI (tinka NOD ir GDI versijoms).

Dar keli kodai:

Atidengti visą žemėlapį (SATURNUI) –(žaidimo metu).

5000 $ (SATURNUI) –

Jei jums patinka strateginiai žaidimai, laukite. Neilgai trukus turėtų pasirodyti C&C antra dalis, o jau dabar galite nusipirkti WARCRAFT II skirtą PS ir SAT.

ĮVERTINIMAI:
Grafika – 8.
Garsas – 8.
Muzika – 8.
Turinys – 9.
Intarpai – 9.
Valdymas – 7.
Realybės pojūtis – 7.
Originalumas – 9.
Bendras įvertinimas – 81%.
„+" – Gera grafika, žaidimas gan įtemptas ir įdomus.
„–" – Priešo pastatai yra išdėstyti gan toli vienas nuo kito, o tuo tarpu jūs turite statyti pastatą prie pastato. Vadinasi, žaidimas nesąžiningas...

BUSHIDO BLADE

TEMA: muštynės su ginklais
SUKŪRĖ: Square
KOMPIUTERIS: PS
AMŽIUS: 10+

Tai labai realistiškas žaidimas. Tiesa, jo grafika nėra ideali, nesitikėkite smūgių gausybės, kaip TEKKENE, o ir kovotojai tik penki. Tačiau šis žaidimas geras tuo, kad yra labai tikroviškas.

Pirmą kartą jį žaidžiant, į akis krinta tai, kad ekrane nėra skalės, rodančios jūsų ir priešininko gyvybes. O kam gi jos reikia? Juk tikrovėje gyvybė viena. Žaidžiant „Bunchido Blade" pakanka vieno tikslaus smūgio kardu į gyvybiškai svarbią kūno vietą, kad jūs arba jūsų priešininkas užverstų kojas. Taip juk būna ir realybėje. Jei kardu pataikote priešininkui per ranką, jis tos rankos jau nebevaldo, pataikėte per koją – jam teks kautis viena koja atsiklaupus. Jei



labai sužalojate priešininką, tai jis jau nebesugeba kautis stovėdamas, bet vis vien nepasiduoda ir bando atakuoti šliauždamas žeme. Kova gali trukti vos kelias sekundes, o antro raundo nelaukite, nes, jei žuvote, tai žuvote, ir tik vieną kartą. Be to, laisvai galite klajoti po didžiausias mūšio vietoves,kautis vandenyje, pabėgti nuo savo priešininko ir t. t. Jei žaidžiate dviese, susitarę galite ištirti mūšio vietą, nes su kompiuteriu susitarti neįmanoma. Šiaip kovos vietovės tikrai didelės. Kol apibėgsite apie kai kurias ir viską ištyrinėsite, praeis nemažai laiko. Juk galima įeiti į kai kuriuos namus, pastatus, pasivaikščioti po tiltais, tuneliais ir t. t. Prieš mūšį jūs galite pasirinkti vieną iš kardų, kurie skiriasi savo ilgiu, svoriu, forma. Nemanykite, kad pasirinkę ilgiausią kardą, lengvai nugalėsite priešą, rankose turintį trumpą. Turėdami ilgą, kartu ir sunkų kardą, jūs ne taip staigiai galėsite atakuoti, kaip su mažesniu. Juk reikia laiko tarpo, kol tokiu didžiuliu kardu galėsite užsimoti. Per tą laiką priešininkas su trumpesniu kardu gali jus be vargo nugalėti. Žaidimas yra labai įtemptas, nes kaip jau sakiau, reikia saugotis kiekvieno smūgio. Juk nežinia, kuris bus mirtinas.



Daugiau tokio įtempto ir tikroviško muštynių žaidimo nėra. „BUSHIDO BLADE" yra vienintelis, nepakartojamas.

ĮVERTINIMAI:
GRAFIKA – 8
GARSO EFEKTAI – 6
MUZIKA – 7
TURINYS –7
INTARPAI – 7
VALDYMAS – 6
REALYBĖS POJŪTIS – 10
BENDRAS ĮVERTINIMAS – 73procentai
„+"- Itin realistiškas ir įtemptas muštynių žaidimas
„-" - Bloga grafika, garsas, valdymas.

COMIX ZONE

Tema: veiksmo
Kūrėjas: SEGA
Kompiuteris: MEGA DRIVE;

Gyveno kartą jaunas dailininkas Shetchas Turneris, kuris piešė komiksus. Vieną vėlyvą, žaibuotą naktį jis įtraukiamas į savo paties pieštų komiksų pasaulį, iš kurio į mūsų pasaulį persikėlė Shetcho pieštasis Morturas. Į savo rankas Morturas paima pieštuką ir komikso puslapiuose įsijautęs piešia priešus, kuriuos jūs ir turėsite nugalėti. Taip puslapis po puslapio komikse turėsite sunaikinti visus priešus, o galiausiai ir patį piktąjį Mortūrą.

Žaidimas nėra labai lengvas (net, galima sakyti, sunkus), o jo grafika labai nebloga. Taip pat geras ir originalus turinys.

ĮVERTINIMAI:
Grafika – 7;
Muzika – 7;
Turinys – 8;
Intarpai – 5;
Realybės pojūtis – 6;
Originalumas – 8;
Valdymas – 7;
Bendras įvertinimas – 68%.
„+" – žaidimas originalus ir nenuobodus;

SIM CITY 3000

Maxis

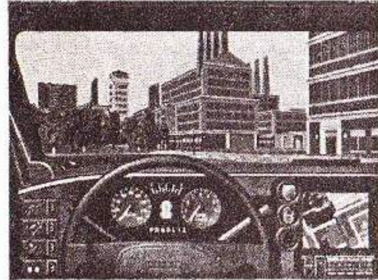


Pentium133/16 +Win'95, 3D akseleratoriai.

Daug laiko praėjo nuo SC2000 pasirodymo ir štai pagaliau pasirodys jo tęsinys.

Kaip ir anksčiau, jūs tęsiate miesto statybą ir vystymą, tik visa tai vyksta jau trimačiame vaizde. Visus vykstančius įvykius galėsite stebėti ne tik iš paukščio skrydžio, bet ir stovėdami gatvėje.

Taip pat galėsite stebėti jūsų gyventojų judėjimą ir valdyti didelių kompanijų ofisus (vasarą galima įjungti oro kondicionierius, o žiemą – šildytuvus).



Žaidimo ypatumai:

*** 3D vaizdas, kurį galima sukti.**

*** Puikūs detalizuoti ir labai tikroviški lygiai.**

*** Galimybė keisti net pačias smulkiausias detales.**

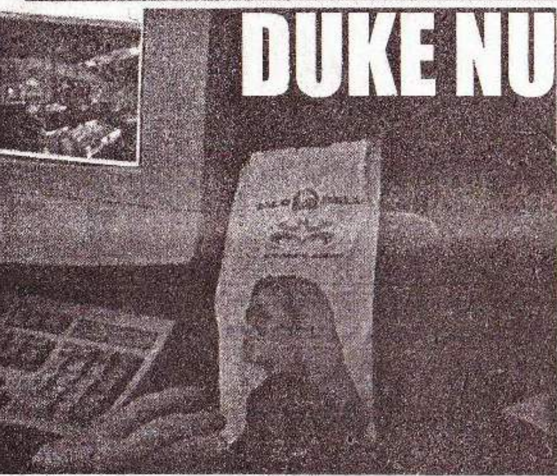
*** Galimybė statyti pastatus bet kurioje žemėlapyje pažymėtoje vietoje.**

*** Didžiulis pastatų pasirinkimas: daugiau nei 100, įskaitant kavines, degalines, sodo sklypus.**

*** Lanksti informacinė sistema, operatyviai pranešanti apie visus supančio pasaulio pakitimus.**

*** Galimybė žaidėjams kurti savo pastatus.**

*** 3D stereo garsas.**



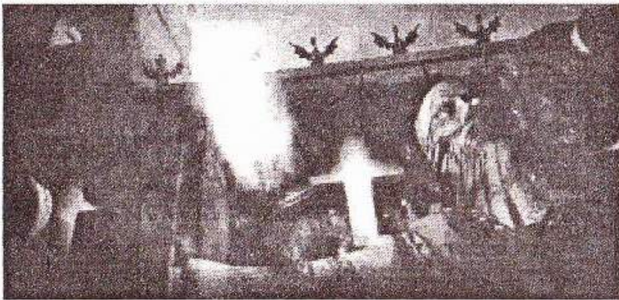


Numatoma išleisti 1998 pabaigoje.

DIABLO 2

BLIZZARD

Jau beveik metai, kaip DIABLO yra laikomas vienu geriausių žaidimų: parduota beveik 6 mln. šio žaidimo kopijų. Taigi, visai nenuostabu, kad kompanijos Blizzard vyrukai nutarė sukurti šio žaidimo tęsinį.

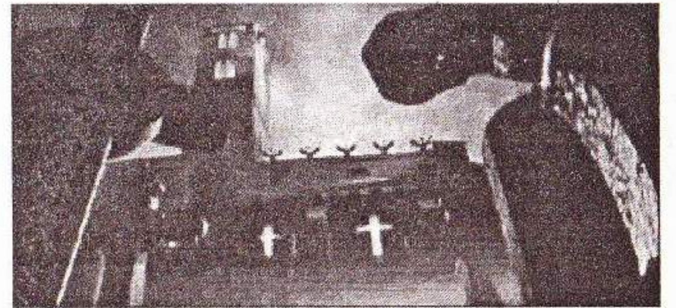


Kas gi naujo mūsų laukia?

Visų pirma, kūrėjai žada 5 skirtingų tipų herojus. Tarp jų ko gero bus vienuolis arba šventikas. Be to, vietoj vieno miesto bus net 4. Kiekvienas miestas skirsis savo ypatingais statiniais ir įėjimais į požemius, rūsius ir urvus.

Bus galima įeiti į pastatus, viešbučiuose – pailsėti, magiškų daiktų parduotuvėse apsipirkti, o bažnyčioje „gauti" išgijimą.

Iš visko sprendžiant, nuo vieno miesto iki kito reikės keliauti per miškus (!), kur slapstosi begalės įvairiausių monstrų. Beje, monstrai tapo kur kas protingesni: pavyzdžiui, iš pradžių priešą puls stipresni, o silpnesnieji dengs juos užnugaryje.



Monstrų bus kur kas daugiau – apie 60 rūšių, neskaitant tarpinių.

Magija taip pat labai pasikeis: neužteks vien perskaityti knygą, o kai kurie užkeikimai bus visiškai slapti (!).

Padaugės užduočių – jų bus daugiau nei 25. Žaidėjų per tinklą laukia „sunkūs" laikai (ypač „čitų" mėgėjams).

MYTH

Bungie

Žaidimas prasideda Legenda. Jau daug amžių kiekvieną tūkstantmetį galinga Dievybė ateina į žemę vienu ar kitu pavidalu: Padėjėjo arba Griovėjo. Štai šį kartą laimėjo blogio jėgos ir į žemę atėjo Griovėjas su savo demonais vadinamais Puolę Valdovai.

Žaidėjui teks būti lyderiu „gerųjų"tarpe. Taigi jam ir teks išsiųsti Griovėją ir jo svitą atgal į Pragarą.

Tik įsivaizduokite: trimatis pasaulis, kuris gali suktis į bet kurią pusę, o taip pat didinti arba mažinti kameros posūkio kampą. Kovų teritorija sukurta puikiai su kalvomis, duobėmis ir tekančiais upeliukais. Todėl žaidimo vaizdas labai neįprastas.

Specialūs efektai, kaip pėdsakai ant sniego, sukuria žaidimui į nieką nepanašią atmosferą. Kovos laukai tiesiog neaprėpiami.

Be viso to jums teks statyti gigantiškus charvesterius, nes iš karto gausite milžinišką kariuomenę. Be to dirbtinis intelektas toks didelis, kad jie gali patys už save kovoti ir be jūsų įkyrios pagalbos.

Žaidimo ypatumai:

***Judanti kamera, kuri padės jums visada išlikti įvykių centre.**

***Tikroviškas pasaulis, kuriame begalės siaubingų netikėtumų.**

*** Gamtiniai efektai ir tikroviškos 16-bitų spalvos.**

*** Puikus jūsų junitų ir monstrų dirbtinis intelektas.**

***Galimybė žaisti per tinklą ir modemą.**

***Atvira programavimo kalba, kurios dėka galima žaidime pakeisti praktiškai viską.**



P133/16+WIN95

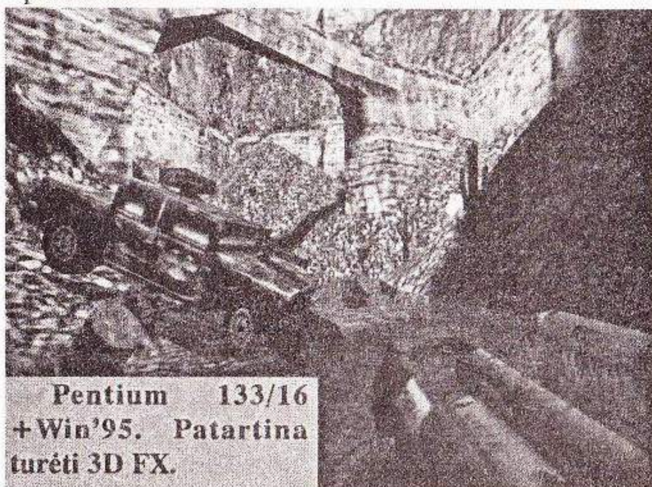
DUKE NUKEM FOREVER

3D Realms

Tai labai „kietas" vyrukas su pernelyg dideliais raumenimis ir labai neabejingas priešingai lyčiai – taip visi įsivaizduoja Duke Nukem'ą. Trečiojoje dalyje nugalėjęs ateivius, jis neišėjo į užtarnautą poilsį. Jis paprasčiausiai nutarė šiek tiek atsipūsti, tačiau jis dar sugrįš.

Taip, jis sugrįš, tik jau su nauja QUAKE širdimi, t. y. „varikliuku".

Naujame žaidime žadama daugiau kaip 25 nauji lygiai, daugiau kaip 12 ginklų rūšių ir nauji, netikėti siurprizai. Atsiras begalė naujų specialių efektų: permatomas vanduo, tikroviškas apšvietimas, 16 bitų spalvų paletė ir, pagaliau, diena pakeis naktis.



Pentium 133/16 +Win'95. Patartina turėti 3D FX.

Beje, šis tas apie dieną ir naktį. Mėnulio šviesa bus tokia tikroviška, kad net šiurpu. Šį efektą kuria net 2 specialiai tam pakviesti programuotojai.

Poligoniniai monstrai atrodys kur kas tikroviškiau ir siaubingiau.

Ginklai taip pat šiek tiek pasikeitė: dabar patrankos ne tik šaudys, bet jas reikės užtaisyti raketomis. Na, o įžymioji Duke koja taps vektorine, taigi, trimatė, todėl tiksliau ir stipriau galės spardyti priešą. Skaudės laaabai...

O dabar apie merginas. Tai štai, jų bus kur kas daugiau. Be to atsiras net atskiri erotiniai epizodai. :)

Beje, jei tai žeidžia merginas, atsiras nedidelė programėlė *(patch)* su nuogais... (hi hi) vyrais.

Taigi, pasilinksminsime visi ir DIUKAS su gigantiška bazuka rankose įsiviešpataus virš mūsų niūrios padangės.

Žaidimo ypatumai:

*** Ypatingai kietas QUAKE „varikliukas".**

*** 16 bitų spalvos, stereo garsas ir tikroviška dienos ir nakties kaita.**

*** Nauji ginklai ir daugiau kaip 25 daugiaaukščiai lygiai.**

*** Lengvos erotikos scenos.**

*** Visų žinomų akseleratorių palaikymas.**

*** Senasis gerasis DUKE NUKEM humoras.**

Numatoma išleisti 1998 metų birželio mėn.

REDLINE

Accolade

Po tokių žaidimų kaip INTERSTATE'76 ir CARMAGEDDON pasirodymo, 3D kovinių simuliatorių žanras tapo labai populiarus. Štai ir kompanija Accolade nusprendė išmėginti savo jėgas. Šį kompanija savo žaidimu REDLINE žada apversti aukštyn kojomis visą 3D žaidimų žanrą.



Tik įsivaizduokite: netolima ateitis, visi resursai beveik pasibaigė, korupcija ir nusikalstamumas klesti kaip niekad. Pagrindinė pramoga tapo kruvinos kovos automobiliais, kurių pagrindinis prizas – jūsų gyvybė. Čia nelabai svarbu, kokią mašiną turite. Svarbiausia kiek turite ginklų ir vikrumo.



Jei tai būtų viskas, galėtumėte teigti, kad žaidimas negali pasiūlyti nieko naujo, tačiau autoriai tvirtina, kad dar bus atskleista nemažai paslapčių, kurios privers jus pakeisti savo nuomonę.

P133/16/80 +Win'95; Direct 3D.

Visų pirma, jūs galėsite išeiti iš mašinos ir bėgioti po dykumą. Be to, tai atrodys nė kiek ne blogiau nei QUAKE 2. Jei ne geriau...

Antra, grafika, kuri stulbina savo tikroviškumu (nenuostabu, kad ji reikalauja 3D akseleratoriaus): kur dar galite pamatyti ant priekinio mašinos lango smulkiausias smėlio kruopelytes?

Na, o nesibaigiantis veiksmas ir puiki muzika įtrauks jus į žaidimą iki pat ausų.

Žaidimo ypatumai:

***Nuostabūs mūšiai dešimtyje lygių, dvasia, didžiuliai sprogimai, neįprastas romantizmas.**

***Tikroviška grafika sukurta naujuoju 3D.**

***Gigantiški lygiai ir galimybė naikinti pastatus.**

***Galimybė kurti savo personažą ir ištisą galvažudžių gaują.**

***Galimybė žaisti per tinklą iki 16 žaidėjų.**

***Dviejų režimų pasirinkimas: važiuoti arba vaikščioti.**

***10 labai tikroviškai sukurtų unikalių mašinų ir begalės baisių ginklų naikintojų.**

***Specialūs efektai kiekvienam ginklo tipui.**

Numatoma išleisti 1997 metų lapkričio mėn.

INTERSTATE'77

Activision

Po didelės, savotiško senojo hito Death Track klono sėkmės, kompanija Activision nutarė pratęsti INTERSTATE'76 ir pranešė apie šio žaidimo priedo darbų pradžią. Priedas gaminamas atskirame CD ir nereikalaus originalios žaidimo versijos. Į naująją versiją įtrauktos daugiau kaip 25 misijos vienam žaidėjui.

Jums teks Taruso padėjėjo (INTERSTATE'76) pagalbininko Dženi vaidmuo. Pagrindinis personažas iš pirmosios dalies atsiras animaciniuose intarpuose ir kartais žaidimo metu. Kartu su mechaniku Gruvu jis padės jums sudėtingose situacijose.

Žaidimo siužetinė linija mažai kuo pasikeitė: benzino krizė tęsiasi, tamsiosios jėgos, vadovaujamos paslaptingos figūros, pravarde Generolas, naudodamiesi situacija provokuoja III Pasaulinį karą. Be to, jus vejasi valdžios pasamdyti žudikai. Jums teks atstatyti draugų miestelio ekonomiką ir išgelbėti pasaulį nuo baisios katastrofos.

Pentium133, 16Mb RAM + Win'95.

Žaidimo ypatumai:

*** Atsiras tam tikri pakitimai misijų sudėtingume. Jos bus lengvesnės, todėl lygiai taps kiek mažiau įdomūs. Atsiras 2-3 nauji sunkumo lygiai.**

*** Žaidėjams per tinklą ir per modemą atsiras 30 naujų misijų. Bus pridėti du nauji žaidimo režimai:**

1. Paskutinysis likęs gyvas (Last Man Standing).

2. Vėliavos užgrobimas (Last Man Standing). Atsiras galimybė mašinas puošti savo emblemomis ir numeriais.

*** žaidimo grafika labiau išdirbta, kruopščiai perdaryti gamtovaizdžiai ir specialieji efektai. Tačiau žaidimo „varikliukas" liks toks, koks buvo – šiek tiek modifikuotas Mech-Warrior II.**

*** Kompanija Activision žada visus grafikinius greitintuvus: 3D FX ir MMX.**

Numatoma išleisti 1998 metų pradžioje.



FINAL FANTASY VII

Squaresoft

P133/16+WIN95

FINAL FANTASY, ko gero yra pats žymiausias RP žaidimas Japonijoje. Jo populiarumas toks didelis, kad jį žaisti vaikus moko jau nuo pat kūdikystės.

Žaidimo vaizdas matomas 3/4 iš viršaus. Grafika labai labai aukštos kokybės,o turinys tikrai puikus.

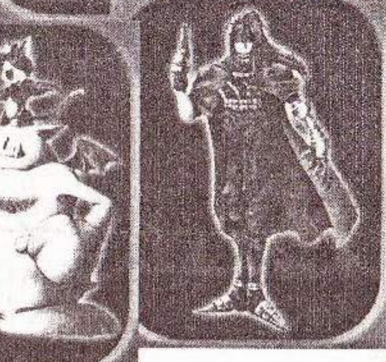
Septintos dalies istorija prasideda nuo to, kad labai stambi korporacija pradeda gauti energiją iš gyvos materijos, tiksliau, iš žemės paviršiaus. Prieš šią firmą sukyla Kloudas, buvęs korporacijos darbuotojas. Savo kelyje jis sutinka begales kitų personažų, kurie šioje nelengvoje kovoje gali prie jo prisijungti.

Keliaudamas žaidėjas sutiks sudėtingus begales įvairių monstrų ir turės išspręsti sudėtingiausius galvosūkius. Visos kovos su monstrais vyksta esamajame laike.

Vienintelis dalykas, dėl kurio potecialus RPG gerbėjas galėtų kiek nusivilti – labai japoniškas grafikinio vaizdo ir personažų koloritas. Jei nelabai nutuokiate apie ką kalbame, pasistengsime paaiškinti: įsivaizduokite rytų mitologiją, japoniškus animacinius filmus (daug žiaurumo ir lengvos erotikos).

Jei tai jūsų neišgąsdino, tai sulaukite 1998 metų vasario mėnesio ir ieškokite savo „svajonių žaidimo".





Žaidimo ypatumai

***Begalinis žaidimo pasaulis.**

***Pats populiariausias žaidimas Japonijoj (daugiau 8000 000 parduotų kopijų).**

*** Gera muzika ir stereo garsas.**

*** Begalės personažų su skirtingais sugebėjimais.**

*** 16-bitų spalvos ir tūkstančiai specialiai paruoštų fonų.**

Išleisti numatoma 1998 m.

WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

SPS

Kai prieš porą metų PC žaidimų scenoje pasirodė WARCRAFT2, žaidėjų pasaulyje jis sukėlė susižavėjimo audrą. Veiksmas vyksta *fantasy* pasaulyje, pilname drakonų, orkų, magų. Nuostabi, aukštos rezoliucijos grafika, puikus garsas ir muzika ir, kas svarbiausia, aukščiausio lygio strategija.

Ir štai dabar, sukūrusi WARCRAFT seriją, komanda BLIZZARD ENTERTAINMENT kartu su ELECTRONIC ARTS nutarė WARCRAFT 2 magiją perkelti į PLAYSTATION ir SATURN kompiuterius, visiškai naujoje versijoje pavadintoje WARCRAFT 2: THE DARK SAGA.

THE DARK SAGA sudarys daugiau kaip 53 scenarijai iš WARCRAFT 2 ir DARK PORTAL pridėtinio disko. Be to, ten bus dar daugiau kaip 90 pasirenkamų kovinių žemėlapių. Kaip ir PC versijoje kovos vyksta sausumoje, ore, jūroje ir žaidėjai gali pasirinkti arba žmonių, arba orkų pusę. Be to yra sukurti visai nauji videointarpai ir įžangos.

PLAYSTATION žaidėjai galės naudoti „pelę". Nors C&C buvo puikiai perdirbtas PLAYSTATION kompiuteriui, tačiau negalėjimas naudotis „pele" buvo didelė klaida. Visi, kas žaidė realaus laiko strateginius žaidimus, žino, kad „pelė" yra būtina.

THE DARK SAGA galima žaisti, panaudojus SONY jungiamąjį kabelį. Kadangi niekas nesukelia žaidėjui didesnio džiaugsmo, kaip sunaikinti savo draugo kariuomenes gerai suplanuota ataka, visi turintys PLAYSTATION turės šią galimybę.

Valdymas, atrodo, nėra sunkus su „pele" ir be galo lengvas su *Sony control pad*.

Žaidėjai, kurie priprato prie lengvo valdymo su PC „pele", dabar turės pakeisti savo žaidimo stilių. Jums teks paspausti 4 ar net daugiau mygtukų pačioms paprasčiausioms užduotims atlikti (namų statybai, judėjimui). Tačiau visa tai nė kiek nekenkia pačiam žaidimui. Žaidimas THE DARK SAGA yra nuostabus net pristatomajame diske. Kursorius juda gal kiek lėtai, tačiau tikėsimės, kad galutinėje versijoje tai bus ištaisyta. Pats žaidimas taip pat atrodė kiek lėtokas, bet greitį galima keisti. Nustačius jį aukščiausiu lygiu, žaidėjai pastebės, kad žaidimo greitis bus net greitesnis nei PC versijoje.

PC versijos garsiniai efektai ir orkestrinė muzika buvo perkelti į konsolines versijas. Viskas čia yra: patrankų griausmai, kardų žvangesys, lankai ir strėlės...

Grafiškai THE DARK SAGA, galima sakyti, atitinka PC versiją. Nors rezoliucija nėra tokia aukšta kaip PC, THE DARK SAGA žaidėjai bus patenkinti. Net kovos aplinka atrodys kaip PC. Visi veikėjai taip pat buvo atkartoti konsolinėse versijose: nuo valstiečių iki „mirties riterių".

WARCRAFT 2 gerbėjai, Jūsų laukimas baigėsi. Kol kas ELECTRONIC ARTS puikiai sekasi perversti šį be galo populiarų strateginį žaidimą konsolinėms sistemoms. Ir nors kol kas dar yra tam tikrų trūkumų, tačiau tikėsimės, kad finalinėje versijoje jų nebus.

Kiber linksmybės

Vyresnysis brolis moko jaunesnįjį matematikos:
– Kiek bus, jei iš keturių atimsi keturis?
– Nežinau.
– Pagalvok. Štai, pavyzdžiui, tavo žaidime yra keturi priešai. Aš juos sunaikinu, kas lieka?
– Tu! – džiugiai atsako brolis.

****

– Kodėl sėdi prie kompiuterio nešvariomis rankomis?
– Nes kitų neturiu!

****

– Na, kiek kambarių esi praėjęs?
– Jei praeisiu dar vieną – bus vienas.

****

– Norėčiau sumokėti (PVM) už kompiuterį.
– Kieno vardu?
– IBM'o.

****

– Tėveli, nupirk mano kompiuteriui kolonėles.
– Nepirksiu, nes klausysies visą dieną.
– Ne! Aš tik naktį, kai tu miegosi, klausysiuos!

Rytis (Pyyp...)

****

– Anūkėli, ką tau padovanoti gimtadienio proga?
– CD su žaidimu.
– Bet aš gi nežinau kokį...
– O tu paprašyk parodyti. Kuris tau labiausiai nepatiks, tą ir pirk.

****

Berniukas klausia pardavėjos:
– Ar aš nepalikau Jūsų parduotuvėje CD su žaidimu?
– Ne!
– Paieškokite, prašau, atidžiai. Jei rasite, grąžinkite man.
– O jei nerasiu?
– Tai grąžinkite kitą kartą...

****

Chirurgas operuoja Axel'o nutrauktas rankas (iš žaidimo TWISTED METAL 2). Vargšelis klausia:
– Daktare, ar aš galėsiu skambinti pianinu?
– Ir dar kaip!..
– Mat kaip... O prieš tai niekuomet nemokėjau...

Ramūnas Valužis (Šolutė)

Konkursas Nr.2.

Kadangi ankstesnis konkursas parodė, kad klausimai buvo per sunkūs, kol kas grįšime prie lengvesnių. Būtų labai gaila, jei neturėtume kam įteikti prizo.

Taigi šį kartą reikės atsakyti tik į vieną klausimą:

Ar žinote virtualaus miesto adresą Internete?

(atsakymus siųskite iki lapkričio 30 dienos. Nepamirškite prie atsakymo pridėti iškirptą juostelę su konkurso numeriu)

X-COM 3: APOCALYPSE

(atsakymai į kai kuriuos klausimus)
pagal SUSI

KLAVIŠAI IR VALDYMAS KOVOJANT

Judėjimas:

BSP – atsitūpti
F2 – šliaužti
F3 – neskubėti
F4 – bėgti

Šaudymas:

F5 – nešaudyti
F6 – šaudyti nusitaikius
F7 – šaudyti užmetus šautuvą ant peties
F8 – šaudyti serijomis
F9 – išsaugoti
[/] – mesti kaire/dešine
F10 – dėmesingai
;/' – įsidėti kaire/dešine
F11 – agresyviai

Apžvalga:

PgUp – lygiu aukščiau

PgDn – lygiu žemiau
Home – įvykių centras
PrSc – pavaizduoti lygius
– 1, 2, 3, 4, 5, 6 – išrinkti grandį
– Ctrl+1, 2, 3, 4, 5, 6 – sujungti grandis

Interfeisas

Tab – žemėlapis
M – užduoties tikslas

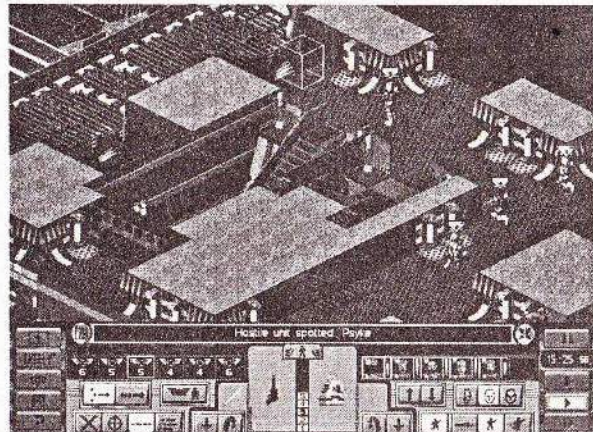


Enter – ekipiruotės ekranas
Space – pauzė
E – turo pabaiga

Na, tai pradedame?

Šis tas tiems, kas neskaito readme: jei paleisime *xcomapos* su *skip* parametru, įžanginio filmo nematysite. Tai pravartu žinoti visiems žaidžiantiems be garso.

Tai štai, instaliacija atlikta, mygtukas *Start Compaing Game* paspaustas ir šiuo momentu suki galvą, kurį sunkumo lygį pasirinkti. Žinoma, jei esi labai kietas, nesusimąstęs pasirinksi Superhuman. Tačiau gal neskubėk



ir iš pradžių išmėgink savo jėgas *Novice* lygyje. Juk turi būti kažkoks patyrimas, o be to, kiekvienam lygiui yra skirtingas miesto žemėlapis, taigi ir žaisti vis kitoje vietoje bus kur kas įdomiau. Vėliau grįžti į lengvesnius lygius bus paprasčiausiai neįdomu.

Jūsų bazė gali būti išdėstyta keliuose iš anksto numatytuose pastatuose.

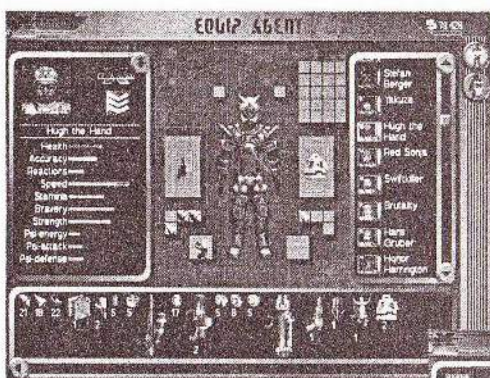
Visų pirma pažiūrėkite į savo bazę (*Bases Tab* – piešinėlis su žaidimo emblema, o po to žemiau – *bases*. Ant krano piešinėlio galima nusipirkti naują bazę) ir nuspręskite, koks bus koridorius (turi būti laisvos dvi vietos po keturis koridorių kvadratus). Jie bus reikalingi ateity, laboratorijų, kurios statomos dideliais kvadratais, statybai.

Taip pat patartina, kad privažiavimai prie bazių būtų paprasti. Geriausia, kad bazė stovėtų žemėlapio nustatytos vietovės vidury. Jei kažkas nepatinka, paspauskite kraną ir pažiūrėkite, kokius pastatus bazei jums siūlo šiame lygyje (gal esama ne tokia jau ir prasta).

Jei norite didesnio pastato, pamėginkite dar kartą pradėti žaidimą.

Sakykime, kad esamas variantas jums patiko. Sustabdykite laiką (tai pauzė ekrano dešinėje, arba tarpo klavišas klaviatūroje). Tada nuginkluokite liaudį, pasamdykite dar 2–4 kareivius ir prisipirkite ginklų. Pirkite visus tris granatų tipus: ***AP***, ***Stun*** ir ***Smoke***, visus snaiperių šautuvus: *Sniper Gun* su šoviniais, *Auto Cannon* su visais šoviniais, naujokams apsauginius kostiumus ir vaistinėles individualiam naudojimui. Taip pat galima nusipirkti 4 vienetus sprogmenų *High Explosive* (kartais jie labai praverčia) ir judėjimo skanerį *Motion Scaner*. Tuomet galima pasirūpinti technika. Naikintuvui *Valkyrie Interceptor* galima įsigyti kuo galingesnį variklį (*SD Special*) ir lazerius 7000.

Atkreipkite dėmesį ir į tai, kad prie kainos bus ir firmos pavadinimas. Jei toms firmoms priklausančiuose pastatuose sunaikinsite ne tik ateivius, bet ir apgadinsite sienas, jos galės pareikalauti iš jūsų pinigų už moralinę skriaudą. Teks ją atlyginti, o kitą kartą nešaudykite bet kur. Tačiau jei jūs visai nekreipsite dėmesio į firmų kvietimą padėti, tai ateivių įtaka ten sustiprės.



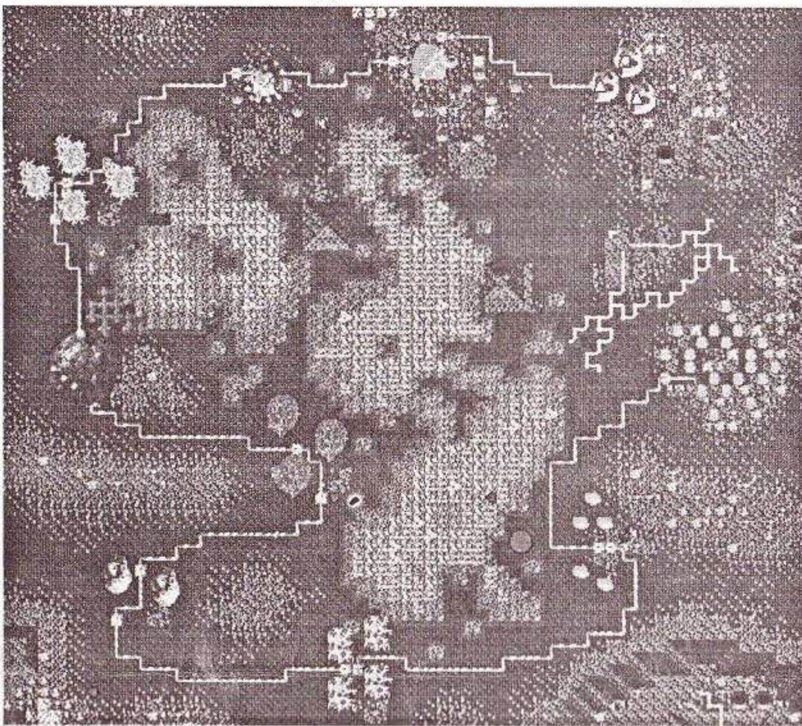
Kai apsirūpinote įvairiausiais geležgaliais, galite pradėti samdyti darbo jėgą. Čia reikia išsirinkti geriausius iš biochemikų, fizikų ir technikų. Kol kas daugiausiai gali būti po 5 žmones iš kiekvienos grupės. Ko gero 2–3 savaitėms jų užteks. Nors po kiekvienos darbo dienos geriau apsilankykite darbo jėgos rinkoje ir išsirinkite geriausius, o jiems atvykus senus ir nepajėgius atleiskite.

Technikos rinka, kaip ir valstybės dotacijos keičiasi kas savaitę. Taigi, jei taškai už visą savaitę bus teigiami, tos dotacijos augs.

Kaip pasirinkti kareivius?

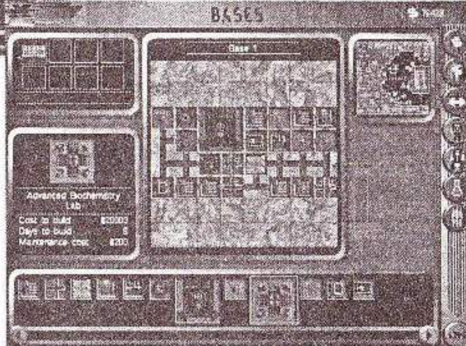
Iš pradžių geriausia pasirinkti **androidus**, tačiau darbo rinkoje jų gali būti, o gali ir nebūti. Kuo gi tie **androidai** geri? Visų pirma, jų fizinės charakteristikos geresnės nei žmonių. Jų neįtakoja psichinės atakos, tačiau bazėse jų treniruoti negalima – tik kovoje. Be to, sugebėjimų vystymasis kur kas mažesnis nei žmonių. Taigi, jų neturėtų būti per daug.

Žmonių - gerų kareivių, galima sutikti rečiau. Juos reikia treniruoti ir visaip saugoti nuo žūties. Mat išgydyti galima greičiau, negu išugdyti iki reikiamo lygio. Kareiviui labai reikalingi taiklumas ir reakcija. Greitis taip pat gera savybė, tačiau ne pati svarbiausia. O šaunumas *ir moralė patys kils kaip ant mielių* po pergalių. Greitis taip pat geras daiktas, tačiau ne svarbiausias. Kadangi III-ioje X-COM dalyje psichinė ataka nėra tokia efektyvi kaip ankstesnėse dalyse, todėl šis parametras svarbus tik kaip gyryba.



Per pačią pirmą žaidimo pauzę reikia paskirti mokslinius tyrimus: fizikams – (*gates*) perėjimą į kitą išmatavimą, biochemikams – biomodulį. Kol jūsų laive nebus biomodulio, negalėsite vežioti ateivių.

Iki to laiko, kol tiekėjai pristatys jums nupirktus įrengimus, pasižiūrėkite kaip gyvuoja bazė. Joje reikia pastatyti angarą. Taip pat galėtų būti technikos remonto dirbtuvė, bet ji nėra būtina. Viena stotis tuo pačiu metu gali taisyti tik vieną technikos išradimą. Kur saugoma technika – nežinoma, bet panašu, kad vietos ten daug. Standartiniam bazės komplektui galima pastatyti sandėlį, gyvenamuosius pastatus ir saugumo stotį. Stotį geriau statyti prie lifto, nes taip prasiveržęs į stotį priešas tuojau pat bus sutiktas ugnimi. Nors ginami ji nekaip, tačiau spėsite nubėgti iki kovos vietos. Statybos vyksta tik koridoriuose ir tuščioje vietoje pastatyti kambario jums paprasčiausiai neleis, todėl iš pradžių galima numatyti bazės perstatymo planą, taip, kad atsilaisvintų vieta didesnėms statyboms. Nesistenkite sužaisti žaidimą turėdami vieną stotį – vis tiek teks statyti papildomai vieną arba dvi: spausdami kraną galite žemėlapyje išsirinkti naują pastatą. Tik nepamirškite, kad pats brangiausias – nebūtinai pats geriausias, todėl peržiūrėkite visus variantus. Galima pusvelčiu nusipirkti puikią vietelę. Tačiau tai ateitis. Kol kas bus ir kitų darbelių.



Kaip pasodinti kareivius į transportą?

Technikos sąraše išsirinkite naikintuvą, po to žemiau – technikos paveikslėlį su tinkleliu. Atsiras langas. Technika bus surašyta dešinėje, kareiviai – kairėje. Technika gali skraidyti ir be kareivių. Po to pažymėkite nesusijusius su transportu kareivius, stovinčius sąrašo kairėje. Tai galima padaryti paspaudus kairiuoju pelės mygtuku kareivio vardą. Dabar tuo pačiu kairiuoju mygtuku „paimkite“ nuotrauką (sic!) ir „padėkite“ ją ant transporto pavadinimo. Štai čia šuo ir pakastas. Būtent – nuotrauką ant pavadinimo. Turbūt MP vyrukai ilgai mąstė, kaip priversti žaidėjus pasukti smegenis. Jiems tai neblogai pasisekė. Žinoma, vadove visa tai yra parašyta, tačiau kas gi skaito vadovus? Kas kita laikraštis ar žurnalas (nors žodžiai tie patys).

Skrydžiui jūs jau pasiruošėte. Beje, kareiviai gali naudotis bet kokiu transportu, kuriame yra vietos arba galima sukurti naujas vietas. Tačiau naikintuvas vis dėlto yra patogiausia transporto priemonė: greitai nuskraidai kur reikia, o po to jau galima ilsėtis ar treniruotis bazėje.

Kiekvienam kareiviui reikia duoti apsauginę liemenę ir vaistinėlę (pastaroji yra naudojama individualiai). Atsiradus žinutei, kad kareivis sužeistas, o virš jo atsiranda kraujo lašelis (suprask – kraujuoja), vadinasi, reikia jo ranka paimti vaistinėlę ir paspausti ją pelyte. Atsiras kareivio atvaizdas, ant kurio sužeistos vietos bus pažymėtos raudonai. Dabar galima gydyti.

Kareiviams galima duoti po dvi dūmines granatas (*Smoke*), po dvi paprastas (*Explosive*) ir po dvi sukeliančias šoką (*Stoon*). Jei vienam kareiviui duosite *Auto Cannon* (+2 apkabos – prieštankiniai AP ir sprogstamųjų Explosive šovinių), tai dviem duokite snaiperio šautuvą (taip pat dvi apkabos). Greitesniems ir stipresniems reikėtų duoti sprogmenis ir skanerį. Štai tiek pradžiai. Kai patys pažaisite, nuspręsite, kokie ginklai jums labiau patinka.

Su technikos pasirinkimu pasidarė taip pat sudėtingiau. Visų pirma, atsirado daug naujos technikos, antra, galite patys ją komplektuoti. Kaip ir ginkluotė, technika gali būti reikalinga ir nelabai. Nevertėtų vien iš įpratimo pasikliauti naikintuvais. Be jų, labai efektyvus transportas yra choverbaikeriai – jie pigesni ir, kai jų būna daug, priešas negali suskaupti. Be to, jais labai lengva manevruoti, todėl ir pataikyti į juos sudėtinga.

Naikintuvas, žinoma, turi nemažai privalumų. Į jį galima „sukišti“ daug sunkios ginkluotės, įrengimų ir labai greitai skristi. Dažniausiai jis atakuoja pirmas, todėl labai gerai pasinaudoti juo aliarmo skrydžiui.

Skraidymo mašinai (*Feniks Chovercar* tipo) reikia po dvi *Janitor* ir taikymo sistemos. Vėliau bus galima nusipirkti ir zenitines raketas. Ypač gerai jas turėti, jei bazė yra vietovės viduryje – šaudo zenitinės raketos toli, tačiau važinėja lėtai ir tik gatvėmis. Jos taip pat labai praverčia, kai reikia gintis, bet „lėkštelės jūsų bazę užpuls ne pirmą savaitę, todėl kol kas galima jų nepirkti“.

Be to, yra dar viena zenitinių raketų rūšis – zenitinės raketos ant mašinų. Jos pigesnės ir labai tinkamos panaudoti visur – gynyboje ir atakuojant.

Šios versijos ypatumas yra tas, kad galima kariauti apgadinta technika ir su sužeistais kareiviais (jei tik gedimai ar sužeidimai nėra per sunkūs; tačiau apie tai jums praneš).

Sidas Mejeris apie kompiuterinius žaidimus

Ką Jūs planuojate savo naujai kompanijai?

S. M. Firaksis sukurtas prieš metus. Mes norėjome suburti gana nedidelę, tačiau patyrusią talentingų dizainerių grupę, kurios pagarindinis dėmesys būtų skirtas PC žaidimų kūrimui. Mes visi dirbome pramogų industrijoje įvairiausiose didelėse kompanijose. Dabar mes planuojame pagrindinį dėmesį skirti dizainui, programavimui, kūrybiniam procesui ir visiškai nesirūpinti marketingu ir išpardavimu. Tai ne mūsų darbas ir kartais tai tik viską supainioja.

Kiek šiuo metu Firaksis kuria žaidimų?

S. M. Šiuo metu mes kuriame 2 žaidimus. Viename jų pagrindinis dizaineris ir programuotojas esu aš, o kitam vadovauja Brian Reynolds, kažkada buvęs dizaineriu ir programuotoju tokiuose žaidimuose kaip CIVILIZATION 2, COLONIZATION ir kt.

Kokio tipo jūsų naujai kuriami žaidimai?

S. M. Apibūdindami savo produkciją mes naudojame frazę „novatoriškas tęstinumas". Kitais žodžiais tariant, jei jūs žinote žaidimus, kuriuos mes sukūrėme (kalbu apie save ir Brian'ą), tai nenusivilsite kompanijos Firaksis kuriamais žaidimais. Tačiau, kita vertus, mes niekuomet neišleidome to paties produkto pakartotinai. Taigi, žaidimai bus nauji ir novatoriški.

Ar jie pasirodys iki 1997-ųjų pabaigos?

S. M. Gal taip, gal ne. Bet mes patenkinti tuo, kaip klostosi reikalai, ir manau, kad judame į priekį.

Vadinasi, Jūs nesiruošiate skubėti išleisti žaidimus iki tam tikro termino?

S. M. Ne, tai dar viena priežastis, dėl kurios mes atsiribojome nuo marketingo ir pardavimo. Mūsų manymu, daugelis produktų labai nukentėjo nuo to, kad buvo skubama juos išleisti iki tam tikro termino ar nustatytame ketvirtyje. Mes to tikrai nenorėtume daryti.

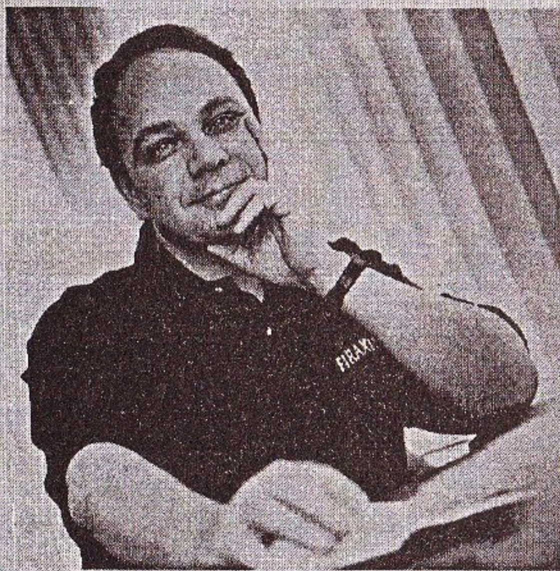
Kaip Jūs manote, ar, išskyrus kasmetinius pokyčius, per pastaruosius 5 metus žaidimai tapo sudėtingesni?

S. M. Karts nuo karto koks nors žmogus ar grupė žmonių sugalvoja tikrai puikią idėją. Patiki ja ir tyliai bando ją realizuoti. Kai ji pasirodo rinkoje visi sako: o taip! Tai kaip tik tai, ko mums visada reikėjo! Vienas iš tokių pavyzdžių yra DOOM. Yra ir keli kiti žaidimai, pradėję naujus žanrus.

Manau, kad, galimas daiktas, CIVILIZATION buvo vienas iš tokių žaidimų. Dar prieš jam pasirodant, aš kalbėjausi su žmogumi, kuris pasakė, kad „strateginiai" žaidimai tai novatoriška sąvoka. Niekas nenorėjo kurti strateginių žaidimų bijodami, kad žmonės pamanys, jog tai siaubingai nuobodūs žaidimai, kuriuose primityviu žemėlapiu juda dideli kampuoti daiktai, objektai ir žaisti jį reikia aukštojo mokslo baigimo diplomo. Taip buvo prieš 5 metus. Tačiau tada pasirodė CIVILIZATION. Žaidimas, kurį buvo įdomu žaisti ir netikėtai atsirado visiškai naujas žanras. Paprastai tie nauji žanrai nereikalauja nei naujų technologijų, nei ypatingai greito procesoriaus. Paprasčiausiai kas nors sugalvoja idėją žaidimui, kurį norėtų žaisti visi.

Taigi, Jūsų manymu geriausi žaidimai yra tie, kuriuos dizaineriai kuria sau?

S. M. Žaidimų industrijoje taip buvo visada, ypač paskutiniais metais. Prieš 5 metus žmonės kalbėjo apie naująjį Holivudą ir apie tai, kaip CD-ROM'ai filmus pavers žaidimais, o žaidimus filmais. Taip pat buvo kalbama, kad video žaidimų kūrimui mums reikės galybės dailininkų ir kinematografininkų. Nei vienas iš šių dalykų nepasitvirtino! Nors buvo manyta, kad žaidimus valdys technologija, tai neįvyko. Žaidimuose pagrindinis vaidmuo vis dar priklauso idėjoms, dizaineriams ir žaidėjams. Visada buvo manoma, kad žaidimų industrijoje pokyčiai priklauso nuo technologijos, bet aš nemanau, kad taip yra. Anksčiau, tik atsiradus PC, mes kūrėme puikius žaidimus su EGA grafika ir 640 K



Sido Mejerio vardas gal nėra taip dažnai minimas, kaip, pavyzdžiui, Peteris Mulineksasas, Džonas Romero ar Ričardas Gariotas, tačiau jis neabejotinai yra labiausiai gerbiamas PC žaidimų kūrėjas pasaulyje. 80-ųjų pradžioje jis susilažino ir su „Wild" Bilu Steliu įkūrė kompaniją „Microprose".

Mejeris visada labiau vertino žaidimo turinį, nei jo grafiką. Jis sukūrė tokius žaidimus kaip CIVILIZATION, COLONIZATION ir RAILROAD TYCOON, kurie savo ruožtu sudarė visai naują žaidimų žanrą ir nutiesė kelią COMAND & CONQUER ir WARCRAFT.

Naujoji Sido Mejerio kompanija „Firax" greitu laiku ruošiasi išleisti du naujus žaidimus.

atminties. Kasmet atsiranda kas nors naujo: virtualios realybės akiniai, CD-ROM, 3D akseleratorių kortos arba dar kokia nauja technologija, kuri, žmonių manymu, pakylės mus į naują lygį. Bet, galų gale, vystytis mums padeda žaidimų dizainas.

Jūs manote, kad žaidimo savitumas kompensuoja pritrenkiančios grafikos trūkumą?

S. M. Geri žaidimai vyksta žaidėjo galvoje, o ne kompiuterio ekrane. Televizoriaus ar kompiuterio ekranas niekuomet neperteiks tokių tikroviškų ar ryškių vaizdų, kokius mes galime sukelti žaidėjo galvoje įtraukdami jį į žaidimą. Todėl užtenka net paprastos grafikos, jei ji derinama su geru žaidimu. Tokiu būdu programuotojas arba dizaineris gali „kurti" geresnę grafiką už bet kurį dailininką.

Jei žvelgsime į paskutiniuosius 5 metus, ar Jūs manote, kad CD-ROM panaudojimas žaidimuose buvo naudingas?

S. M. Jo privalumas tas, kad tai labai ekonomiškas platinimo būdas. Prieš CD-ROM atsiradimą mes pasiekėme stadiją, kai dėžėje buvo 10 ar 12 diskečių, taigi, gamybos kaštai labai pakilo. CD-ROM suteikė galimybę mūsų žaidimuose panaudoti geresnius garsus ir muziką, o kai kuriais atvejais - ir teisingai pritaikyti video. Bet tame nieko revoliucingo nebuvo.

Pakalbėkime apie žaidimų ateitį.

S. M. O taip. Žaidimai įsigalės pasaulyje. Tai pareikalaus laiko, bet kompiuterių žaidimuose yra kažkas patrauklesnio ir įdomesnio, nei bet kurioje kitoje pramoginėje srityje. Tai vienintelė neaktyvi pramogų sritis, išskyrus sportą ir tam tikrą „naminę veiklą", kurioje žmonės gauna pramogą ir tuo pat metu dalyvauja. Tačiau mūsų laukia netrumpas kelias.

Ar Jums įdomi interaktyvių pramogų ateitis?

S. M. Labai. Mes jau beveik pasiekėme tą tašką, kai galima rimtai pasakyti, kad turime medium'ą, kuris yra dvigubai geresnė pramoga, nei televizija. Tik pagalvokite, kiek žmonių žiūri televiziją... Juk žmonės galėtų praleisti dvigubai daugiau laiko žaisdami, nei žiūrėdami televizorių. Tai gąsdina!

Ar tai priverstų jus pasijusti kaltu?

S. M. Nežinau. Aš nesijausčiau kaltas jei atitraukčiau žmones nuo televizorių, bet aš manau, kad mums reikės tapti atsakingesniais. Man kelia susirūpinimą kai kurie šiuolaikiniai žaidimai. Aš nepalaikau cenzūros, tačiau manau, kad žaidimų kūrėjai turi būti atsakingi ir turi galvoti apie tą poveikį, kurį jie daro žaidėjams – ypač jaunesnio amžiaus vaikams. Atėjo laikas pagalvoti, kas mes tokie, ką mes ats tovaujame ir ką mes norime pasakyti mūsų žaidėjams. Juk nereikia sumenkinti mūsų daromos įtakos – mūsų žaidimai juos iš tiesų įtraukia. Svarbiausia priežastis ta, kad taip ilgai mūsų buvo nedaug ir t. t. Mes visą laiką tikėjome, kad esame nedidelė niša ir kad kreipiamės į žmones, kurie į viską žiūri taip pat, kaip ir mes. Bet jeigu mes ruošiamės tapti didesne pramogine sritimi ir patraukti vis didesnį ir didesnį žaidėjų kiekį , mums būtina rimčiau pamąstyti apie mūsų atsakomybę.

(Parengta pagal žurnalą EDGE)

DUNGEON KEEPER

(žinios, reikalingos žaisti žaidimą)

Monstrai

1. Imp. Velniukai – tai pagrindinė darbo jėga. Jie stato spąstus, sustiprina sienas, kasa tunelius, veda į kalėjimus belaisvius, kasa auksą, į *Graveyard* tempia lavonus. Šiuos personažus galima išsikviesti ***Summon Imp*** užkeikimu. Kiekvieno naujo Impo pagaminimas kainuoja 150 auksinių brangiau. Aukšto lygio Impai gali naudoti ***Speed*** ir ***Teleport*** užkeikimus. Impai labai ištvermingi gyviai. Jie gali nevalgyti ir negerti. Be to, jiems nereikia mokėti.

Jei Impų brigada kiek aptingo, galima juos nubausti. Visi tuojau pat pradės greitai dirbti.

2. Fly. Milžiniška musė – kadangi šis padaras gali perskristi vandens plotus ir lavą, tai jis gali būti puikiu žvalgu. Pastebėsite, kad vos atsidaro nauji plotai, musė tuojau pat ten puola. Tačiau vertėtų būti atsargiems, kadangi nepažįstamoje teritorijoje gali būti priešų. Nors musė ir nėra geras karys, vis tiek pirmoji puola į mūšį. Musei galima naudoti ***Conceal Creature*** užkeikimą. Šis užkeikimas padės išžvalgyti didelę teritorijos dalį niekieno nepastebėtai. Musės, panašiai kaip tikrovėje, labai nekenčia vorų.

3. Troll. Troliai – labai geri darbininkai, tačiau prasti kariai. Jie gali išmokti ***Speed*** ir ***Flame*** užkeikimus.

4. Beetle. Tai taip pat musė, tačiau šiek tiek stipresnė nei ***Fly***. Pirmosiose misijose šie vabalai sudaro jūsų kariuomenės pagrindą.

5. Spider. Vorai – jie stipresni nei vabalai, tačiau jų taip pat negalima pavadinti gerais kariais. Jei vorai neturi ką veikti – šaldo kalinius. Antrame lygyje išmoksta ***Slow*** užkeikimo, o penktame – ***Freeze***. Vėliau išmoksta ***Hailstorm*** užkeikimą.

6. Ghost. Vaiduokliai – jie atsiranda numirus kam nors kankinimų kambaryje. Jie nėra geri kariai, tačiau labai gerai dirba bibliotekose. Vaiduokliai nevalgo. Kadangi jie moka vaikščioti kiaurai sienas ir duris, gali būti panaudoti kaip žvalgai. Tačiau iš pradžių reikėtų išmokyti vaiduoklį ***Invisibility*** užkeikimo. Be to, jei vaiduoklis norės pulti į kovą, jam prireiks ***Rebound*** ir ***Lightning*** užkeikimai. Taip pat šie padarai gali matyti nematomus gyvius, todėl juos galima panaudoti ir požemių apsaugai.

7. Hell Hound. Cerberiai – tai jau kur kas rimtesnis padaras. Jie labai geri kariai, turi puikią uoslę ir greitai bėga. Lava jiems visai nebaisi. Treniruoti cerberiai išmoksta ***Speed*** ir ***Flame Breath*** užkeikimus.
Įdomu ir tai, kad cerberiai labai mėgsta šlapintis ant *Graveyard*. Tai labai greitina lavonų irimą.

8. Orc. Orkai – jie niekuo neblogesni už cerberius, tačiau linkę ne persekioti priešą, o saugoti jūsų valdas. Jiems labai padeda ***Speed***, ***Armor*** ir ***Grenade*** užkeikimai.

9. Skeleton. Skeletonai ne tokie geri, kaip orkai, tačiau vikresni. Jie atsiranda kalėjimuose po humanoido mirties. Skeletonai gali išmokti Armor ir Lightning užkeikimus.

10. Demon Spawn. Šis monstras labai mažas, tačiau labai geras karys. Jam nebaisi lava. Pasiekę 10 lygį, jie virsta 2-o lygio drakonais. Ketvirtame lygyje šie demonai išmoksta Missile užkeikimo, o septintame – Heal.

11. Warlock. Piktasis burtininkas – puikus karys. Jis moka užkeikimus, kurie veikia per atstumą (***Fireball, Heal, Meteor, Navigate, Missile, Invisibility***). Be to mokosi užkeikimų jis labai greitai – kiekviename lygyje po vieną užkeikimą. Pagrindinis Piktojo burtininko užsiėmimas – tyrinėjimai. Ypač gerai jie dirba vieni. Kai tik baigti visi tyrinėjimai, burtininkus siųskite treniruotis.

11. Bile Demon. Tai labai puikus karys, tačiau labai nepaslankus. Didelis svoris leidžia jam likti vietoje, priešui panaudojus ***Wind*** užkeikimą. Išmoksta užkeikimo ***Poison Cloud***. Priešai šio užkeikimo labai bijo. Laisvu laiku dirba, nors nėra geras darbininkas. Negali nevalgyti. Jei trūksta maisto, demonas pasiunta ir užmiega. Pažadinti jį galima bus tik maistu.

12. Dark Mistress. Iškrypėlė sado-mazochistė – labai mėgsta stebėti kankinimus. Na, o jei kankina ją – džiaugsmui nebus galo! Ji gali išmokti labai galingus ***Lightning***, ***Speed***, ***Teleport, Drain*** užkeikimus. Be to ši monstrė labai greita.

13. Vampire. Vampyras – labai geras karys, galintis išmokti labai daug užkeikimų (***Fight, Slow, Teleport, Heal, Drain***). Labai mėgsta dirbti kankinimų kambaryje, bet dirbti taip pat gali. Jei žemėlapyje nėra kitų vampyrų, tai dirbant kankinimų kambaryje jūsų portalų efektyvumas didėja 1,5 karto. Pasiekęs trečią lygį, vampyras tampa nemirtingu. Taip pat vampyrai gali atsirasti kapinėse (iš 5 lavonų – viena vampyras).

14. Horned Reaper. Tai pats stipriausias iš visų monstrų: keli jo dalgio mostai – ir dauguma jo priešų bus negyvi. Jis labai vikrus. Penktame lygyje išmoksta ***Speed*** užkeikimą ir tampa dar greitesnis. Be šio užkeikimo dar gali išmokti tik vieną ***Slow*** užkeikimą. Tačiau šis padaras labai kaprizingas ir savimyla, todėl visai nemėgsta su kuo nors draugauti. Jis reikalauja ypatingo dėmesio ir negali pakęsti bausmių. Būtina stebėti jo nuotaikos indikatorių ir dažniau talpinti jį į šventyklą. Taip pat galima Riperiui pastatyti apartamentus (*Treining Room, Temple, Lair, Hatchery*). Duris į apartamentus užrakinkite. Kai monstras supyks, įstumkite jį į *Temple*. Kai reikės mokėti algą, įmeskite kaprizingą gyvį į *Treining Room*, o po to tegul vėl sėdi užrakintas.

(Bus daugiau)

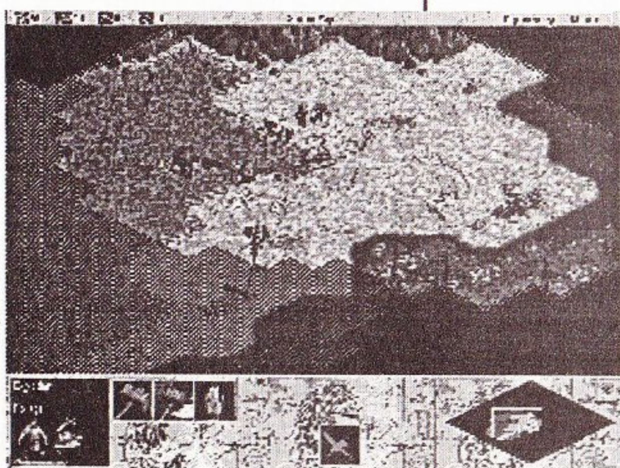


Age of empires

Microsoft

Kaip jau įprasta visi real time strateginiai žaidimai lyginami su šio žanro pradininku WARCRAFT. Žaidimas AGE OF EMPIRES visais atžvilgiais yra geresnis už tokius žaidimus kaip COMMAND & CONQUER ar WARCRAFT 2. Taigi galime drąsiai teigti, kad "Microsoft" programuotojai pasiūlė visiems puikų real time starteginį žaidimą, kurį derėtų pažaisti kiekvienam žaidimų mėgėjui.

Šis žaidimas perėmė viską, kas yra geriausio, iš WARCRAFT 2, bet turi nemažai patobulinimų ir savitų dalykų.

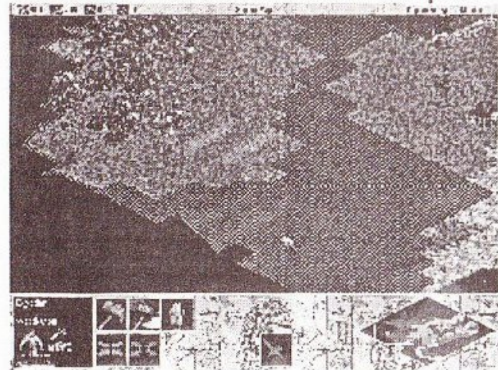


Žaidime WARCRAFT 2 darbininkai gali kirsti medžius arba nešti auksą iš kasyklų, o AGE OF EMPIRES darbinikai gali kirsti medžius, išgauti auksą, kapoti akmenis ir parūpinti maisto. Yra labai daug variantų, kaip gauti maisto. Pavyzdžiui, darbininkas gali medžioti gazeles, žvejoti pakrantėje (tam tikrose vietose), skinti nuo krūmų uogas, medžioti liūtus ar dramblius (grupėmis, nes liūtas ir dramblys ginasi ir, jei nebus bent 4 medžiotojų, tai žvėrys juos pribaigs). Atviroje jūroje žvejai valtyse gali žvejoti. Kiekvienas, pradedantis žaidimą žmogus, turi bent vieną darbininką ir savo būsimo miesto centrą, kur galima *užauginti* naujus darbininkus. Norint tai padaryti, reikia turėti bent 45 vienetus maisto. Jei tiek nėra, reikia darbininką pasiųsti parnešti kokios nors rūšies maisto. Vienu reidu darbininkas parneša 10 vienetų maisto. Darbininkai taip pat gali statyti įvairius pastatus, kurių pastatymui būtini mediena, akmuo ar auksas. Visų pirma darbininkas turi pastatyti namą. Tuomet galima *auginti* kitus darbininkus, kareivius ir t.t.

Įkinkius į darbą daugiau darbininkų ir sukaupus tam tikrą kiekį įvairių resursų, galima statyti ir kitokius pastatus. Prieš aptariant kitus pastatus, reikia pasakyti, kad kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą *akmens amžiuje*, o vėliau galima tobulėti iki įrankių, bronzos ir, galų gale, geležies amžių. Norint tobulėti, reikia pasistatyti tam tikrus pastatus, tada, kursoriumi paspaudus miesto centrą, atsiranda paveikslėlis, leidžiantis pereiti į kitą amžių sumokėjus tam tikrą kiekį aukso, medienos, akmens ar maisto.

Pavyzdžiui, norint pereiti iš akmens į įrankių amžių, reikia pasistatyti bet kuriuos du iš keturių akmens amžiaus pastatų. Akmens amžiaus pastatai: barakai, skirti pėstininkų auginimui, maisto atsargų sandėlys, skirtas maisto saugojimui, sienos, kurias galima statyti norint sulaikyti priešus arba patobulinti sargybos bokštus, prieplauka, skirta visko, kas plaukia ir susiję su vandeniu, gamybai, atsargų sandėlys, skirtas saugoti akmenis, auksą, medieną, taip pat viską, kas susiję su kareivių ginkluote ir šarvuote, namai, skirti žmonių apgyvendinimui (be jų žaidėjas negalėtų formuoti savo armijos). Įrankių amžiaus pastatai: turgus, skirtas buitiniams išradimams (arklas, ratas ir t.t.), arklidės, skirtos jojančių armijų kūrimui (kavalerija, koviniai vežimai ir karo drambliai), šaudymo lankais šaudykla, skirta karinių dalinių, kurie šaudo per tam tikrą atstumą, kūrimui (toliašaudžiai lankininkai, šauliai vežimuose, kavalerijos šauliai, balistos ir drambliai šauliai), ferma skirta maisto auginimui (tik pastačius, joje pradeda augti kviečiai. Iš karto galima mažiausiai vieną darbininką siųsti dirbti į laukus prie fermos), sargybos bokštas, skirtas apsaugai nuo netikėtų





"svečių", įtvirtinimai, skirti sulaikyti priešą ar šiaip nuo ko nors atsitverti, apgulties dirbtuvės, skirtos galingiausiems šio žaidimo kariniams išradimams kurti, (didelėms katapultoms, kurių griaunamoji galia pranoksta balistas bent keturis kartus). Bronzos amžiaus pastatai: akademija, kur galima ruošti kovai legionus, vyriausybės centras, kur pradedama mokyti matematikos ir kitų mokslų, šventykla, skirta kunigų mokymui (kunigai turi keletą labai naudingų savybių: pirma, jie gali pagydyti bet kurį jūsų sužeistą karį, darbininką ir net katapultas su balistomis. To nėra žaidime WARCRAFT. Antra, jie gali priešo kareivius, darbininkus ir t.t. paversti savais. Tereikia kunigui nurodyti taikinį ir jis, priėjęs tam tikru atstumu prie "aukos", sukalba maldelę. Tai viskas – jūs jau turite naują kareivį). Turguje, išradus prekybą, galima pasistatyti prekybos postą ir prekiauti su kitomis civilizacijomis. Geležies amžiuje naujų pastatų nėra, tačiau galima labiau tobulinti karių ginklus ir šarvus. Kaip matote, pastatų ir karinių dalinių yra visa gausybė, tad bežaidžiant dažnai sunku pasirinkti, kuriems iš jų vadovauti. Paprastai geriausia naudoti keletą savo mėgstamiausių karių. Pavyzdžiui, pulti priešo miestą geriausiai pasiuntus keletą didelių katapultų, kelis sunkiosios kavalerijos padalinius, nes jie turi geriausius šarvus ir nesunkiai apgins katapultas nuo puolančių priešo kareivių. Taip pat dar galima pasiimti keletą toliašaudžių lankininkų, kurie šaudo beveik tokiu pat nuotoliu kaip ir katapultos su balistomis. Jeigu mūšis vyksta vandenyje, tai verta rinktis *heavy* trireme, kuri denyje turi įtaisytą neblogą katapultą. Jeigu reikia perkelti jūsų armiją per upę, jūrą, ar šiaip paplaukioti, tai jūsų paslaugoms yra transportinis laivas, į kurį telpa penki kariniai vienetai. Reikia paminėti, kad prekyba vyksta ne vien prekybos postuose. Nemažai aukso galima uždirbti siunčiant savo prekybos laivus į kitų žaidėjų uostus.

Kaip matote, įvairovė šiame žaidime didelė. Žaidžiant reikia įvykdyti visokias užduotis: nuo priešo sunaikinimo iki artefakto saugios palydos į kitą miestą organizavimo, nuo prekybos iki tam tikro amžiaus pasiekimo ir t.t. Jeigu dar pridursime, kad žaidimas turi puikią muziką ir garsus, resoliution yra net 1024x768 palaikoma DirectX, visi pastatai, žemėlapiai ir žmonių judesiai atrodo žymiai geriau ir tikroviškiau nei WARCRAFT 2, tai gausime labai puikų real time strateginį žaidimą. Linkiu sėkmės, užkariaujant vis naujas civilizacijas ir tampant visų imperijų valdovu.

TATOSTAR

Video žaidimai

WAVE RACE 64

TEMA: Lenktynės vandens motociklu
KŪRĖJAS: NINTENDO
KOMPIUTERIS: N64

Taigi nuo ko čia dabar pradėti?.. WAVE RACE 64 yra puikus. Visų pirma jis puikus tuo, kad originalus. Po to seka grafika... Ji taip pat nuostabi (juk žaidžiame N64). Dar nuostabu ir tai, kad lenktynių metu jūs savo motociklu galite atlikti įvairiausius judesius: salto ore, atsistoti ant rankų, apsisukti vietoje ir t. t. Taip pat galite rinktis vieną iš keturių lenktynininkų: RYOTA HAYAMI, MIIES JETER, DAVE MARINER ir merginą AYUMI STEWART.

Be to yra 8 trasos: nuo pačios paprasčiausios iki sudėtingiausios.

I – yra pati lengviausia. Ji pavadinta SUNNY BEACH.

II – SUNSET BAY – yra sudėtingesnė.

III – DRAKE LAKE – trasa yra ežere.

IV – Driekiasi aplink kažkokį fortą ir vadinama MARINE FORTRESS.

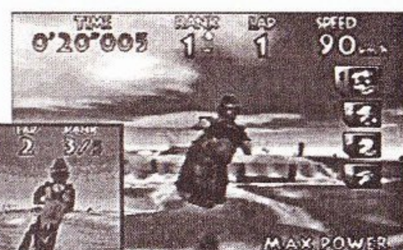
V – PORT BLUE – teks paplaukioti koridoriais ir įvairiais tuneliais.

VI – TWILING CITY – plauksite miestu tekančia upe (metas jau vėlus ir temsta).

VII – Įveikti šią trasą nebus labai paprasta, nes vanduo beveik užšalęs, kai kur styro ledo gabalai, todėl būkite atsargūs (CLACIER COAST).



VIII – Paskutinioji trasa yra dar sudėtingesnė nei ankstesnė, nes joje yra dar daugiau ir įvairesnių kliūčių, per kurias teks šokinėti.



Žaidimo grafika puiki – nesimato nė menkiausio trūkumo. Garsas taip pat puikus. Žaidimas labai įdomus ir geras.

ĮVERTINIMAI:
Grafika – 10;
Turinys – 8;
Intarpai – 7;
Realybės pojūtis – 9;
Originalumas – 9;
Valdymas – 9;
Bendras įvertinimas – 85%.
„+ " – originalus geros grafikos žaidimas.

CYBERIA

„DANGER NEVER LOOKED SO GOOD"

TEMA: šaudymo, skraidymo ir logikos mišinys;
KŪRĖJAS: INTERPLAY;
KOMPIUTERIAI: 3 DO, SEGA SATURN, PS, PC CD-ROM;
AMŽIUS: 13+

Gal ir nevertėtų gaišti laiką aprašinėjant tokį žaidimą kaip šis, mat, dabar nelabai atsiras toks žmogus, kuris sumanytų jį pažaisti. Daugelis dabar „pamišę" dėl C&C ar DIABLO, o gal dėl TOMB RAIDER ir net nesuka sau galvos dėl CYBERIA. Daugelis apie tokį net negirdėjo arba jau seniausiai pamiršo. O be reikalo, nes kadaise (1996 m. pradžioje) CYBERIA buvo ganėtinai populiarus ir be galo sunkus žaidimas.

Šio žaidimo tema gan paini. Čia Jums teks ir paskraidyti, ir pašaudyti, ir pasivaikščioti, ir šiek tiek pasukti galvas.

Žaidimo turinys paprastas: jūsų herojus, vardu Zekas, yra uždarytas kalėjime. Ten jam tektų praleisti visą likusį gyvenimą, jei ne vienas sandėris, pagal kurį, įvykdęs sudėtingą misiją, Zekas atgautų laisvę. Žinoma, Zekas sutinka ir yra nuplukdomas į jūroje esančią bazę, kurioje... jis, atleiskite – jūs, nes nuo šiol tai jau ir jūsų reikalas, turite gauti modernų lėktuvą. O toliau...

O toliau mirsite, ir dar kartą mirsite, ir dar kartą, ir dar, ir dar...

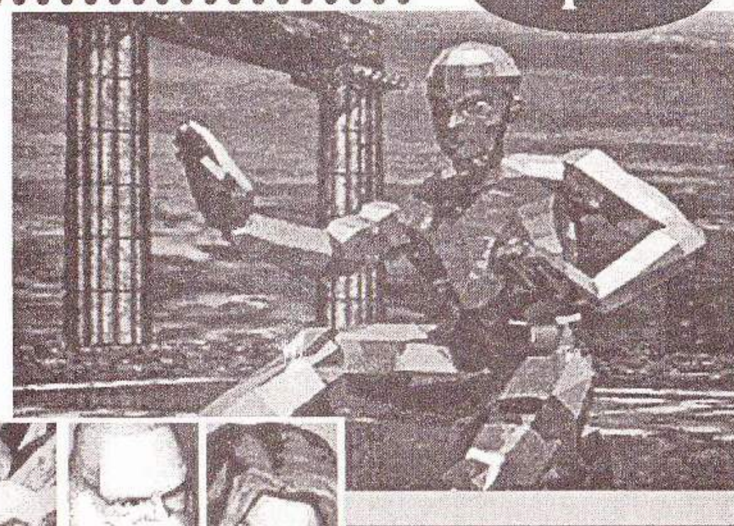
Tame nėra nieko baisaus. Žaidžiant šį žaidimą, mirti yra įprasta.

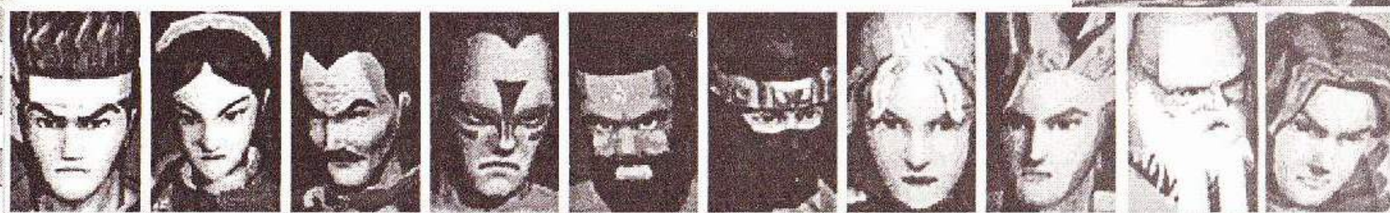
Grafika puiki, garsas neblogas, žodžiu, žaidimas visai nieko. Trūkumas tas, kad labai ribojama judėjimo laisvė. Herojus vaikšto tik tam tikrais, iš anksto sudarytais „takais".

Tačiau, norint viską smulkiau sužinoti, jums reikėtų imti ir pažaisti patį žaidimą, o ypač tiems, kas turi 3 DO, nes šiam kompiuteriui nėra sukurta daug gerų žaidimų.

„Pavojus niekad neatrodo taip gerai".

Virtua Fighter 2





AKIRA YUKI

Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	spyris
↓+K	spyris iš apačios
↓/pirmyn+K	spyris iš šono

Ataka pašokus

Š(šuolis)+P	smūgis iš viršaus pašokus
Š, P kylant	staigus smūgis pašokus
Š, K kylant	spyris pašokus
K leidžiantis	pašokus spyris iš šono

Puolimas pašokus per atstumą

Š, pirmyn + P kylant	kūjo smūgis
Š+K	spyris pašokus
Š, pirmyn +K kylant	spyris į priekį iš toliau
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžantis	spyris leidžiantis
Š, b +K kylant	spyris į nugarą iš toliau

Puolimas atsisukant, kai priešininkas už nugaros

P	smūgis atsisukant
↓+P	hukas atsisukant
⇩+P	atsitūpus smūgis atsisukant
↓+K	atsisukant žemas spyris
⇩+K	pakirtimas atsisukant

Pai Chan

Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	staigus spyris
↓+K	spyris iš apačios
↓ /pirmyn+K	spyris iš šono

Puolimas pašokus

Š+P	smūgis dviem kumščiais pašokus
Š, P kylant	smūgis pašokus
K kylant	paprastas spyris pašokus
V(blokas)/pirmyn+K	viengubos žirklės pašokus
V /pirmyn +K, K	dvigubos pašokus
Š, K leidžiantis	spyris iš šono pašokus

Puolimas pašokus iš toliau

Š p+P kylant	kūjis
Š+K	spyris pašokus
Š pirmyn+K kylant	
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžiantis	spyris leidžiantis
Š ↑+K kylant	spyris į nugarą iš toli

Puolimas atsisukant, kai priešininkas už nugaros

P	smūgis atsisukant
↓+P	žemas, dvigubas smūgis atsisukant
⇩+P	smūgis atsisukant atsitūpus
K	spyris kulnu atsisukant

Specialūs smūgiai ir kombinacijos

P, P	dvigubas smūgis
P, P, P	trigubas smūgis
P, K	smūgis ir spyris kulnu
P, P, K	2 smūgiai ir spyris kulnu

Lau Chan

Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	spyris
↓+K	žemas spyris
↓ pirmyn+K	spyris iš šono

Puolimas pašokus

Š+P	smūgis iš viršaus
Š, P kylant	staigus smūgis pašokus
Š, K kylant	spyris pašokus
Š, K leidžiantis	stiprus smūgis
V pirmyn+K	kūlverstis ore ir spyris
V pirmyn+K+↓	žemas šuolis ir spyris

Smūgiai pašokus iš toliau

Š pirmyn+P kylant	kūjis
Š+K	spyris pašokus
Š pirmyn+K kylant	tolimas spyris iš priekio
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžiantis	spyris leidžiantis
Š, ↑+K kylant	spyris iš toli į nugarą

Smūgiai atsisukant

P	smūgis atsisukant
↓+P	dvigubas žemas smūgis atsisukant
⇩+P	smūgis atsisukant atsitūpus
K	spyris kulnu atsisukant
↓+K	atsisukant palietimas kūnu

Specialūs smūgiai ir kombinacijos

P, P	dvigubas smūgis
P, P, P	trigubas smūgis
P, K	smūgis ir spyris kulnu

Wolf Hawkfield

Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	spyris
↓+K	žemas spyris
↓ pirmyn+K	spyris iš šono

Smūgiai pašokus

Š+P	dvirankis kūjis
Š, P kylant	staigus smūgis pašokus
Š, K kylant	spyris pašokus
Š, K leidžiantis	spyris iš šono pašokus
↑ pirmyn+K	spyris

Smūgiai atsisukant

P	smūgis atsisukant
↓+P	dvigubas žemas smūgis atsisukant
⇩+P	smūgis atsisukant atsitūpus
K	spyris atsisukant
⇩+K	Spyris atsisukant atsitūpus

Smūgiai pašokus iš toliau

Š pirmyn+P kylant	kūjis
Š+K	spyris pašokus (ore)
Š pirmyn+K kylant	tolimas spyris iš priekio
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžiantis	spyris leidžiantis
Š, ↑+K kylant	spyris iš toli į nugarą



Konkursas

Siųskite Jums patikusių žaidimų penketukus. Be to, labai prašome nesiųsti penketukų elektroniniu paštu, nes žaidime dalyvaus tik tie penketukai, prie kurių bus priklijuota arba į voką įdėta žydra juostelė (15 psl.) su užrašu „konkursas“

Vardas, pavardė ....
Adresas ....
Telefonas ....
Amžius ....
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

PAGALBOS TARNYBA

__SONY PLAYSTATION__

Independende day

Variantų kodai:
Įkeitite į pasirinkimo meniu ir pasirinkite **NORMAL** žaidimo lygį. Po to, be įstatytos atminties kortelės pasirinkite load game ir įveskite šiuos kodus:

1. WASHINGTON – OBKMO
2. NEW YORK – GBKMX
3. PARIS – LLSMX
4. MOSCOW – NL9MX
5. OAHU – T59MX
7. LAS VEGAS – Z99MZ
8. MOTHERSHIP – 399MH

Darius Krikščiukaitis (Juragių km.)

__SEGA MEGA DRIVE__

RISTAR

SUPER – ypatingai sunkus aukštas
MAGURO – „sound test"
I LOVE U – aukštų persikėlimas
DOFEEL – treniruojantis žaidimas „bonuse"
MUSEUM – susikalti su visais bosais iš eilės
XXXXXX – ištrinti visus kodus

ROCK'N'ROLL RACING

8078, S5YY, 5TGK,MSS8, QNJ9, 92CT

ROLING THUNDER

1. ABJOA	**2. SUEPP**
3. A0P00	**4. KSEPP**
5. KIEPZ	**6. FJEOF**
7. SAELI	**8. UBEXL**

9. BZILK norint sunkiau kodas **„RISKY"**

__8-bitų žaidimų kodai__

CAPTAIN PLANET

2. 763754	**3. 955783**
4. 637511	**5. 148574**
6. 786565	**7. 920272**
8. 799274	**9. 347551**
10. 829443	**11. 506210**

MAX WARRIOR

1. 6285 2. 1227 3. 0501 4. 0705 5. 9801 6. 2687 7. 3279

MORTAL ARMS

4. 040471 7. 081620

METAL GEAR

5NZZJ, KZZJG, UNOOU, X1JS6, NXNTD

SOUND TEST

__**B+A+START**__
CONTRA
GHOST BUSTERS 2
DRAGON FIGHTER
GUARDEN LEGEND
BIRD FIGHTER
ZANCE
HORIZON
GRANDING
RESCUE MISSION

Linas Gruzdys (Gargždai)

__SEGA MEGA DRIVE__

F–117 night storm

(lygių kodai)

2. 2MRD62	**10. 2KS8B5**
3. HLMVG2	**4. JLT2L2**
5. 2LWK32	**6. 8KFEC5**
7. JLJSJ2	**8. BPNYP9**
9. AR99W7	**10. 2K58B5**

11. 3XASV9	**12. 3TG2B5**
13. S5KDT3	**14. X4C9S2**

15. WYRTD6

JUDGE DREDD

2. KZDVT 3. JRQWNO
4. PSTRVJZ 5. MQWVLT
6. HQWVNO

Earthworm jim 2

(kodus surinkti pauzės metu)

1. Super lentelė – ACCABAB
2. Perėjimas iš kambario į kambarį – ABBACBB
3. Papildoma gyvybė – ABCCCAAB←
4. 5000 šovinių – CBBACBAA→
5. 2 plazminio ginklo užtaisai – CCCCAAAB
6. Trivamzdis kulkosvaidis – CCCCAAAC
7. Raketos – CCCCAABA
8. Atominis ginklas – CCCCAABC

Rimas Tumosa (Alytus)

LOST VIKINGS 2

CR3D – kreditai.
W4RP – patenkate į paskutinį jūsų praeitą lygį.
GHST – nepažeidžiamumas.

(lygių kodai)

1. NTRO, 2. 1STS, 3. 2NDS, 4. TRSH, 5. SW1M, 6. WOLF, 7. BR4T, 8. K4RN, 9. BOMB, 10. WZRD, 11. BLKS, 12. TLPT, 13. GYSR, 14. B3SV, 15. R3TO, 16. DRNK, 17. YOVR, 18. OV4L, 19. T1N3, 20. D4RK, 21. H4RD, 22. HRDR, 23. LOST, 24. OBOY, 25. HOM3, 26. SHCK, 27. TNNL, 28. H3LL, 29. 4RGH, 30. B4DD, 31. D4DY.

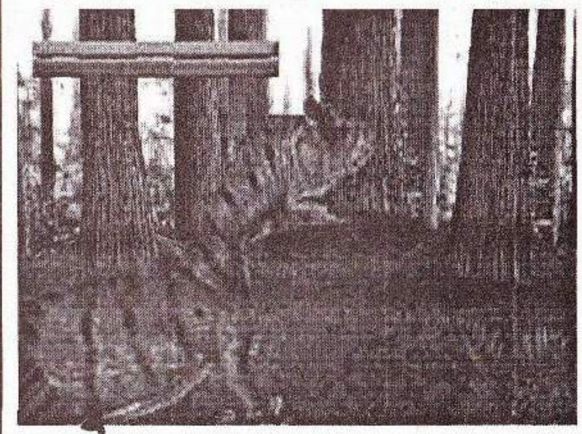
JURASIC PARK THE LOST WORLD

TEMA: jump'n'run
KŪRĖJAS:
KOMPIUTERIAI: SPS, SS, MD, Game Gear.

Pasirodžiusi S. Spilbergo filmo JURASIC PARK antroji dalis(The Lost World), buvo išleistas ir skirtas PS, Saturn, Mega Drive (Genesis) ir Game Gear kompiuteriams. Žaidimas neturi įžanginio video, kurį jau buvome įpratę matyti prieš pradedant patį žaidimą. Šiaip animaciniai intarpai žaidime gan retas dalykas. Tačiau vilioja tai, kad galėsite valdyti net 5 veikėjus. Tarp jų bus ir žmogus, ir dinozaurai, žinoma, ir T-REX'as.

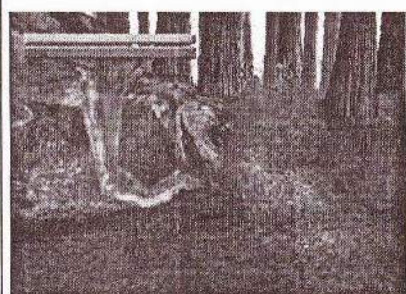
Žaidimą pradedate su mažu dinozauru, kuris yra silpnas ir dideliems dinozaurams nieko pikto padaryti nesugebantis. Jums teks slapstytis ir pastoviai bėgti nuo grobuonių. Gyvybes šiek tiek galėsite atsistatyti užkanda iš ką tik nugalabyto dinozauro mėsos.

Žaidimas yra padalintas į 5 etapus. Kiekvieną etapą turėsite įveikti su tam tikru personažu. Etapai dar dalinami į nelabai didelius lygius. Žaidimas nėra lengvas. Norėdami praeiti visą etapą turėsite nemažai pasistengti, nes, kaip minėjau, etapas dalinamas į daugybę (apie 10) lygių. Jums duodama 10 gyvybių (žinoma, pasirinkus EASY), kurių jums turės užtekti per visą etapą. Gyvybių galima paieško-



ti ir pakeliui (paprastai 1 lygyje yra paslėpta 1 gyvybė). Jei pražudote vieną gyvybę, lygį teks eiti iš naujo. Jei visas – teks pradėti tą etapą iš naujo. Pagalvokite, kaip apmaudu žūti prie pat etapo pabaigos bei vėl viską pradėti iš naujo ir iš naujo...

Todėl tai nors ir labai įdomus žaidimas, tačiau po kurio laiko įgrysta. Prie to dar prisideda ir tai, kad žaidimo pradžioje, kaip minėjau prieš



tai, duodamas toks padarėlis, kuris nieko kito negali padaryti, kaip tik sprukti nuo priešų šalin neatsigręždamas. O jei po ilgos kovos ir nudobi kokį dinozaurą, tai po kiek laiko ir pats susilauki galo.

Lygiai, per kuriuos jums teks brautis, gana skirtingi, t. y. juose labiau skirtingos problemos. Vienuose lygiuose, išvengdami didesnių pavojų, turėsite pasiekti jų pabaigą, kituose – teks praeiti taku, kuriuo be paliovos eina didžiuliai dinozaurai, stengiantis, kad jie Jūsų nesutryptų. Dar kitame lygyje – teks bėgti, kaip akis išdegus nuo nemažo dinozauro-plėšrūno, kuris tikrai jums neatleis už tai, kad buvo prikeltas iš gilaus miego.

Žinoma, visko čia nesuminėsi. Daug pastangų įdėjo autoriai kurdami dinozaurus ir aplinką. Turiu pasakyti, kad tai žaidimo kūrėjams tikrai pa-



sisekė. Dinozaurai atrodo ypatingai tikroviškai. Kamera nuolat keičia stebėjimo kampą, kas leidžia detaliai apžiūrėti vietoves ir gyvūnus. Be galo tikroviški dinozaurų judesiai. Jūsų mažasis dinozauras sugeba atlikti daugybę įvairiausių judesių, o jei paliekate jį stovėti ir neliečiate jokio džoistiko mygtuko, jūsų valdomas padarėlis pradeda gaudyti uodus ar sukinėtis vietoje.

Žaidimo garsas taip pat puikus. Girdėti priešistorinių gyvūnų balsai, iš kurių labiausiai išsiskiria T-REX'o balsas.

Kai šis paklius į jūsų rankas, nebereikės daugiau slapstytis ar kažko bijoti. Atvirkščiai, visi bijos T-REX'o. Galėsite traiškyti žmones, juos ėsti, mėtyti į šalis (tai ypač įspūdinga).

Norint praeiti žaidimą, tikrai praverstų keletas kodų. Tačiau į mane jau nežiūrėkite! Tarp kitko, man jie taip pat praverstų...

ĮVERTINIMAI:
Grafika – 8
Garsas – 8
Muzika – 7
Turinys – 7
Intarpai – 7
Valdymas – 6
Realybės pojūtis – 7



INTENDO 64

Tai kol kas naujausias video žaidimų kompiuteris ir kol kas galingiausias. Jį sukūrė firma NINTENDO, kuri jau nuo seno labai gerai žinoma kompiuterių versle. Šią firmą galima drąsiai vadinti kompiuterių veterane. Tiesa tai, kad NINTENDO savo populiarumą užsitarnavo gaminių kokybe. Tačiau keista tai, kad ši firma aplenkė 32 bitų standartą. Dėl ko taip atsitiko nekalbama, tačiau viena aišku: NINTENDOnorėjo ir visomis savo galiomis siekė, kad NINTENDO64 taptų pačiu galingiausiu ir geriausiu kompiuteriu. Iki šio laiko, nors ir po truputį, tai pildosi. Aišku, šiuo metu rinkoje dar karaliauja SONY PLAYSTATION ir SEGA SATURN.



Dėl šio kompiuterio vardo buvo daug ginčų. Iškilo du pagrindiniai pavadinimai: ULTRA64 ir NINTENDO64. Gamintojai pasirinko antrąjį variantą, tačiau kai kur dar pasitaiko (ypač užsienio spaudoje) ir ULTRA64. Na, tai, žinoma, skonio reikalas.

Žaidimus teks pirkti kartridžuose. Pasak NINTENDO64 gamintojų, juos patogiau eksplotuoti ir nereikia taip ilgai laukti, kol lazeris nuo CD nuskaito informaciją. Juk daugumai įkyrėjo tie „loading", o greitesnio įtaiso, nuo kurio informacija būtų perteikiama kompiuteriui, už kartridžus nėra. Tačiau yra ir trūkumų: kartridžuose negalima užprogramuoti filmuotos medžiagos, be to, prastesnė ir garso kokybė. Taigi, pirkdami NINTENDO64 atsisveikinkite ir su filmuotais intarpais, ir su puikiu garsu, ir su „loading"... Na, o mes, lietuviai, dar susiduriame ir su kainų problema, nes NINTENDO64 žaidimai kainuoja 200-250 Lt., kai tuo tarpu PS ir SAT po 25–30 Lt. Žinoma, tai kopijos, tačiau vargu ar atsiras toks žmogus, kuris geriau pirks 1 originalų žaidimą, nei 10 kopijų. O juk dabar parduotuvėse atsirado gana kokybiškų kopijų. Kartridžą nukopijuoti ne taip paprasta (lyginant su CD), o kopijos kaina būtų aukštoka. Tačiau kaip ten bebūtų, NINTENDO64 tikriausiai greit susilauks kopijų (vargu ar jos bus pigesnės nei CD).

Kalbant apie žaidimų grafiką, mano manymu, viską pasako 64 bitai ir garsus NINTENDO vardas. Tačiau dar turiu pabrėžti, kad NINTENDO64 nėra pirmasis 64 bitų kompiuteris. Nors gan nesėkmingas, tačiau pirmasis buvo ATARI firmos kompiuteris JAGUARS (skaitydami KIBERZONĄ apie jį taip pat sužinosite!).

Gana originalus ir savotiškas yra NINTENDO64 džoistikas. Pagal patogumą su juo gali konkuruoti tik PS arba kai kurie PC džoistikai (tokie kaip SIDE WINDER GAME PAD ir pan.).

Kompiuteris, galima sakyti, dar labai jaunas, todėl objektyviai vertinti nelabai ir pavyktų. Viena priežastis ta, kad nėra išleista pakankamai daug žaidimų (kol kas tik kokie 30–40, tačiau nusipirkti galima vos 10–20, kai tuo tarpu PS jau turi 300–400). Tačiau pirmieji darbai parodė, kad NINTENDO64 tikrai įsitvirtins rinkoje gan ilgam. Tarp gerųjų žaidimų galima paminėti tokius kaip MARIO64, TUROK D. H., WAVE RACE 64 ir t. t.

Aha, priedai... Aišku, kiekvienas kompiuteris turi atitinkamų priedų, kurie daro kompiuterį tobulesniu ir populiaresniu. Ne išimtis ir NINTENDO64.

Yra toks daikčiukas VIBRATION PACK, kuris įsistato į džoistiką. Ką gi jis duoda? Ogi suteikia žaidimui dar daugiau realybės. Kol kas šį įrenginį remia tik žaidimas STAR FOX, tačiau, mano manymu, ši gudrybė labai išplis.

Kitą priedą sukurti prispyrė nedidelė kartridžų talpa, dėl ko nukentėdavo greitis. Šią problemą išsprendė 64DD, kurio pagalba žaidimas iš kartridžo yra perrašomas į magnetooptinį diską, o žaidžiant informacija nuskaitoma ir nuo kartridžo, ir nuo disko, (tai pagreitina ir procesoriaus darbą).

Dar vienas priedas yra MEMORY CARD. Ji panaši į PS, tik statoma į džoistiką.

NINTENDO64 neturi *4–player* adapterio, kuris leistų žaisti keturiems žaidėjams, tačiau to ir nereikia, nes pačiame kompiuteryje jau iš anksto yra 4 lizdai džoistikams. Paprasčiausiai reikia nusipirkti dar 3 džoistikus. NINTENDO64 džoistikai akį traukia ir savo spalvingumu (yra net 6 spalvų).

Kaip matote, NINTENDO64 yra gana geras kompiuteris, tačiau jis daugiau skirtas jaunesniojo amžiaus žaidėjams. Žaidimai gana vaikiški, nors ir labai geros kokybės bei grafikos.

Ne ilgai trūkus turėtume sulaukti naujų, gal net ir geresnių kompiuterių. Turėtų pasirodyti M2, NEO GEO64, o kiek vėliau ir SONY naujausias kūrinys. Kaip matote, bus iš ko rinktis.

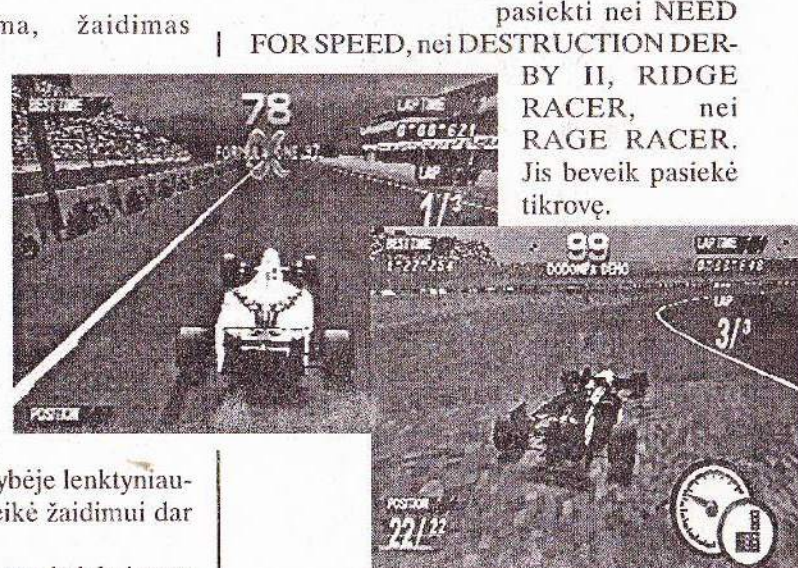


FORMULA 1

TEMA: lenktynės
KŪRĖJAS: PSYGNOSIS
KOMPIUTERIS: PS
AMŽIUS: 6+
ŽAIDĖJAI: 1, o su Link-Cable 2

Šiose lenktynėse lenktyniauja geriausi ir greičiausi pasaulio lenktynininkai. Tai greičiausi pasaulio lenktynininkai. Jose dalyvavo ir Artūras Sena, kol tragiškai nežuvo Imolos trasose. F1 – ne vien tik paprastos lenktynės, o kai kam brangiau net už gyvenimą. Tai rizika ir greitis.

Viso šito, žinoma, žaidimas neperteikia, tačiau žaidimas, apie kurį kalbėsime, gana didelis žingsnis realybės link.



Visų pirma, reikia paminėti itin puikią ir detalią grafiką, kurios dėka buvo sukurtos labai artimos (beveik analogiškos) trasos toms, kuriose vyksta tikros F1 lenktynės. Labai tikroviškai sukurtos ir mašinos. Jos buvo kuriamos pagal realybėje lenktyniaujančias mašinas ir tai suteikė žaidimui dar daugiau tikroviškumo.

Antra, kokybiškas garsas ir labai gera muzika. Kiekvienas mašinos variklis ūžia skirtingai. Jo ūžesys buvo sukurtas taip pat pagal tikrose F1 lenktynėse lenktyniaujančias mašinas. Keičiant kameras, keičiasi ir garsas. Kuo Jūsų mašina rodoma iš toliau, tuo variklio skleidžiamas garsas tyla ir atvirkščiai. Eidami pro tribūnas, girdėsite žmonių riksmus bei paraginimus. Važiuojant šlapia trasa garsas taip pat keičiasi. Be to, keičiantis oro sąlygoms, reikia keisti ir padangas. Tai daroma boksuose. Juose be vargo galėsite pakeisti ir pirkinį bei užpakalinius sparnus, prisipildyti degalų, pakeisti sudilusias padangas.

Čia galima rinktis vieną iš 17 tikrų F1 trasų. Be to, yra 13 komandų pilotai, tarp kurių rasite tokias žinomas pavardes kaip Šumacheris (Shumacher), Alesi ir kt.

Lenktynių metu Jus nuolat lydės įkyrus variklių gaudesys, kurį nustelbti galės tik dar įkyresnis komentatoriaus balsas.

Žaidimas iš tiesų atrodo šauniai, tačiau jam kažko (?) trūksta...

O trūksta čia avarijų, katastrofų, įspūdingų virtimų, susidūrimų, skriejančių į šalis mašinų detalių. Viso šito nėra...

Prisiminkime NEED FOR SPEED ar DESTRUCTION DERBY. Kaip įspūdingai atrodo apsivertimai, avarijos. Jei tai turėtų F1 (!). Atsakymas vienas: žaidimas būtų be priekaištų.

Tačiau ir dabar žaidimas labai geras. Daug kartų jis išrinktas geriausiai perkamu mėnesio žaidimu, taip pat ilgą laiką laikėsi pasaulio topų pirmose vietose. Pats žaidimas ir jo kūrėjų pastangos tikrai neliko neįvertinti. FORMULA 1 pasiekė tai, ko nesugebėjo pasiekti nei NEED FOR SPEED, nei DESTRUCTION DERBY II, RIDGE RACER, nei RAGE RACER. Jis beveik pasiekė tikrovę.



ĮVERTINIMAI:
GRAFIKA – 10
GARSAS – 10
MUZIKA – 9
VIDEOINTARPAI – 9
VALDYMAS – 9
BENDRAS ĮVERTINIMAS – 93%

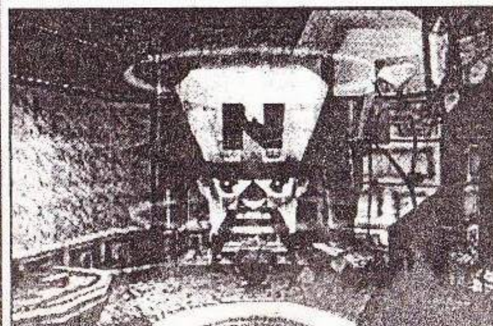
„+" – puiki grafika ir garsas, žaidimas labai tikroviškas.
„-" – Iki pilnos laimės trūksta apsivertimų, avarijų, į šalis lekiančių detalių.

VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

CRASH BANDICOOT 2

Visų pamėgtas žaidimas su nauju PS herojumi susilaukė pratęsimo. Gruodžio mėnesį turėtų pasirodyti CRASH BANDICOOT 2. Jūsų vėl laukia daugybė stulbinančių nuotykių ir, žinoma, linksmasis CRASH'as. Šis žaidimas buvo iš esmės perkurtas. Sukurtas naujas grafikos „ variklis", daug geresnis garsas ir pati grafika. Žinoma, buvo patobulintas dirbtinis priešų intelektas, kuris neleis jums taip lengvai nugalėti.

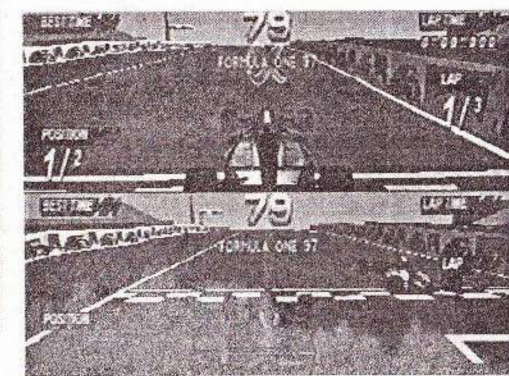
Lygiai tapo dar didesni ir dar pavojingesni (bent taip žada kūrėjai). Beje, jau iš parodomosios versijos matome, kad žaidimas neblogas. O išeis jis vėl tik „ ant" PS.



F1"97

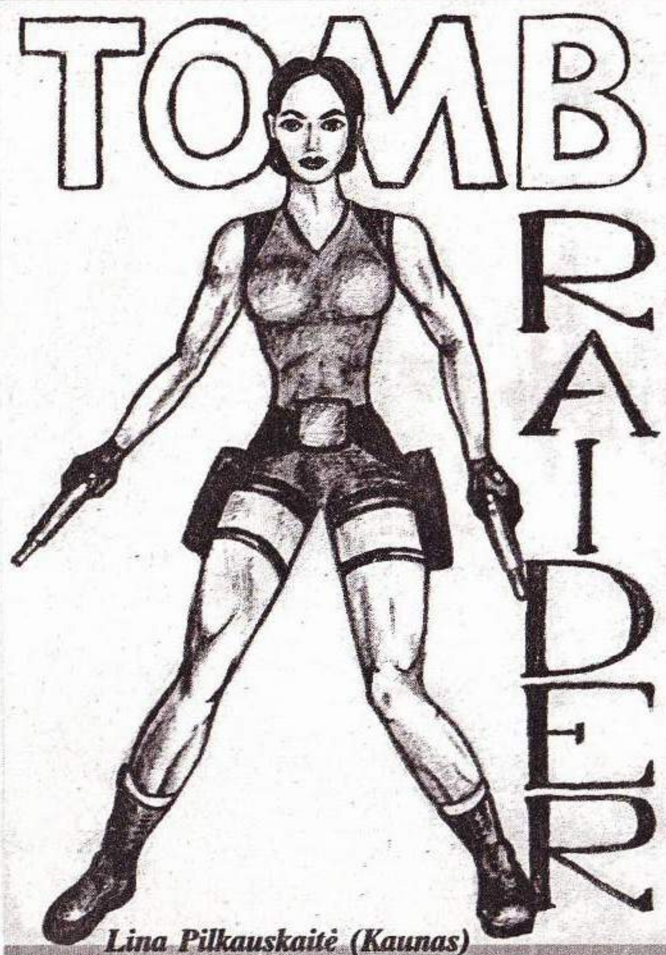
Ką tik pasirodė naujasis F1 simuliatorius „F1'97". Jį, kaip ir senesnę versiją „F1" („FORMULA ONE") sukūrė ta pati firma–PSYGNOSIS.

Žinoma, pagerėjo žaidimo grafika, garsas. Nuo šiol mašinos gali apsiversti, sudužti ir jos nėra lyg prilipintos prie trasos. Lenktynininkus galite rinktis iš visų, dabar lenktyniaujančių Formulėje 1. Jie atstovauja atitinkamom komandom. Žaidimas daug nepasikeitė, tačiau ir tie menki pasikeitimai labai jį pagerino. „F1'97" numatoma išleisti tik „ant" PS.



1998 metais planuojamų išleisti žaidimų kalendorius

Žaidimo pav.	Kūrėjas	Išleidimo data (1998m ketv.)
Alien vs. Predator Fox	Interactive	1998
All Star Baseball 98	Acclaim	4
Andretti Racing	Electronic Arts	3
Apocalypse	Activision	3
Aqua Prophecy	ASCII	4
Armpred Force	Sony	4
Bass Masters Classic TE	THQ	4
Beastorizer	Sony	1998
Beast Wars	Hasbro	1998
Blasto	Sony	4
Bravi Air Race	THQ	4
Breath of Fire 3	Capcom	4
Broken Sword:		
The smoking Mirror	Sony	4
Brunswick Bowling	THQ	4
Bug Riders	GT Interactive	4
Cardinal Syn	Sony	1998
Carom Shot	ASCII	4
CART World Series	Sony	3
Chill	Eidos	4
Clayfighter Extreme	Interplay	3
Clock Tower	ASCII	4
Colliderz	ASC	4
Colony Wars	Psygnosis	3
Command&Conquer 2	Virgin	4
Cool Boarders 2	Sony	3
Courier Crisis	BMG	4
Covert Wars	Playmates	4
Constructor	Acclaim	4
Crash 2	Sony	3
Crime Killer	Interplay	1998
Critical Depth	GT Interactive	4
Cros	Eox Interactive	3
Dark Half, The	THQ	1998
Dark Omen	Mindscape	4
Darkstalkers 3	Capcorn	4
Dead Unity	THQ	4
Deathtrap Dungeon	Eidos	4
Discworld 2	Psygnosis	3
Dreams to Reality	Cryo	4
Duke Nukem 3D	DT Interactive	4
Dungeon Keeper	Bullfrog	4
Dung.& Dragons Coll.	Capcom	3
Earthworm Jim 3D	Interplay	4
Elric	Psygnosis	4
Exodus	Sony	1998
Felony 11–79	ASCII	3
Fighting Force	Eidos	3
Final Fantasy 7	Sqaresoft	4
Final Fantasy Tactics	Sqaresoft	1998
Flottenmanover	Hasbro	4
Formula 1'97	Psygnosis	3
Forsake	Acclaim	4
Frogger	Hasbro	98.11
G–Police	Psygnosis	3
Gex 2:Enter the Gecko	Crystal Dynamics	4
Ghost in the Shell	THQ	4
Grand Theft Auto	DMA	4
Grand Tour Racing'98	Activision	4
Hardball	Accolade	3
Herc's	Lucasart	2
Hercules	Disney	3
Intelligent Qube (IQ)	Sony	3
Jack Niclaus Golf'98	Accolade	3
Jeopardy	Gametek	3
Jet Moto 2	Sony	4
Jimmy Johnson's	Interplay	3
VR Football'98	Interplay	3
Kingsley	Psygnosis	1998
Klonoa	Namco	1998
Lgion	Sony	1998
Lunatik	Eidos	4
Mce: The Dark Age	Midway	4
Mdden NFL 98	Electronic Arts	4
Machine Hunter	MGM	3
Marvel Super Heroes	Capcom	4
Matr of Monsters	ASCII	4
Mastrs of Teras Kasi	Lucasarts	4
Maimum Force	Midway	3
MDK	Interplay/Shiny	4
Medi Evil	Sony	4
Mega Man Neo	Capcom	4
Mega Man X4	Capcom	3
Metal Gear Solid	Konami	1998
Midnight Run	Konami	3
MLB 98	Sony	3
Monkey Hero	BMG	1998
Mnopoly	Hasbro	3
Moon	ASCII	1998
MK Mythologies:		
Sub Zero	Midway	4
Nagano Winter Olimpics	Konami	1998
NBA Harwood Heroes	Midway	4
NBA In the Zone'98	Konami	1998
NBA Jam'98	Acclaim	4
NBA Shoot Out'98	Sony	3
NCAA Game Breaker'98	Sony	3
NHL Face Off'98	Sony	3
NHL Powerplay'9	Virgin	4
Nightmare Creatures	Sony	3
Ninja	Eidos	4
Nuclear Strike	Electronic Arts	3
Oddworld: Abe's Oddyssee	GT Interactive	3
One	ASC	4
Overboard	Psygnosis	3
Pac–Man: Ghost Zone	Namco	4
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	4
Parappa the Rapper	Sony	3
Pax Corpus	Cryo	4
PGA Tour Pro	Electronic Arts	4
Pitfall 3D	Activision	1998
Point Blank	Namco	1998
Populous 3	Electronic Arts	1998
Power Soccer 2	Pstgnosis	3
Powerboat	Interplay	3
Poy Poy	Konami	3
Psybadek	Psygnosis	1998
Rampage World Tour	Misway	4
Rapid Racer	Sony	4
Rascal	Psygnosis	4
Resident Evil 2	Capcom	1998
Resident Evil Dir. Cut	Capcom	3
Respect Inc.	Psygnosis	1998
Return Fire 2	MGM	1998
Risiko	Hasbro	4
Riven	Sunsoft/Acclaim	3
Roundabout	Sony	4
Rosco Mc. Queen	Sony	4
SaGa Frontier	squarsoft	1998
San Francisco Rush	Midway	4
Sentinet Returns	Psygnosis	1998
Shadow Madness	ASCII	1998
Shadow Master	Psygnosis	3
Silicon Valley	DMA	4
Skull Monkeys	Dreamworks	3
Spawn: the Eternal	Sony	4
Spec Ops	BMG	4
Speedtribes	THQ	1998
Spiral Saga	Sony	4
Steel Regn	Sony	4
Street Fighter EX Plis	Capcom	4
Suikoden 2	Konami	1998
Super Football Champ	Mindscape	3
Super Street Fighter Coll.	Capcom	3
Supersonic Racers 2XS	Mindscape	4
Tanktics	DMA	4
Test Drive 4	Accolade	4
The Lost World:		
Jurassic Park	dreamworks Int.	3
Time Crisis	Namco	3
Hardcore 2	ASC	4
Tournament	ASC	4
Championship	Codemasters	4
Tomb Rauder 2	Eidos	3
Total Drivin	Ocean	4
Tour, The	BMG	4
treasures of the Deep	Namco	3
Ubik	Cryo	4
VMX Racing	Playmates	4
VR Baseball'97	Interplay	3
VS.	THQ	4
3D Hockey'98	Midway	4
WCW Nitro	THQ	4
Wild Nines	Interplay	4
World Cup Basketball	Mindscape	4
Youngblood	GT Interactive	1998
X-Men Vs. Street Fighter	Capcom	4
Z	Sony	3



Lina Pilkauskaitė (Kaunas)

Nugalėtojai!!!

Konkursas Nr. 2

Kai užduodavome ypatingai lengvus klausimus, daugelis negalėjote suprasti, kodėl jie tokie lengvi. Nutarėme konkursą kiek pasunkinti. Ir ką gi dabar turime? Tik vienas vienintelis žmogus atsiuntė teisingus atsakymus į visus tris klausimus. Danas Ryževskis (Kaunas) gaus kompaktinį diską su žaidimu.

Teisingi atsakymai į klausimus:

1. Džonas Romeras įsiamžino žaidime DOOM. 30-ame lygyje jis užmovė savo paties galvą ant kuolo.

2. Daugiausiai vienu metu žaidėjų prisijungė prie žaidimo UTIMA ON-LINE (beta versija, 2850 žaidėjų).

3. Didžiausias virtualinis pasaulis yra žaidime DAGGERFALL.

Taip pat labai logiškai, tačiau, deja, neteisingai atsakė Stanislav Razinov (Kaunas). Jo manymu didžiausias yra žaidimo ULTIMA virtualinis plotas. „Tiksliai nežinau, bet, manau, kad jei vienu metu prie ULTIMOS buvo prisijungę tiek žmonių, jie gi turėjo kažkur tilpti...“ Jam atiteks paguodos prizas – žurnalas PC ZONE.

Konkursas Nr. 3

SEGOS gerbėjams šį kartą taip pat sunkiai sekėsi. Tik keli skaitytojai atsiuntė pilnus atsakymus, tačiau geriausias atsakymas buvo Ryčio (PYYP...) Kadangi neaišku iš kur esi – atsiliepk ir gausi savo prizą.

Į žaidimą FIGHTERS MEGAMIX herojai atkeliavo iš VIRTUA FIGHTER, VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA FIGHTER 3, VIRTUA FIGHTER KIDS, FIGHTING VIPERS, VIRTUA COP 3, SONUC THE FIGHTERS, DAYTONA USA.

Prizą gaus Ugnius Slavinskas (Alytus)

KIBER PAŠTAS

Hi KIBERZONA,

Labai mėgstu šį COOL laikraštį. Renku visus KIBERZONOS numerius ir laukiu jo kiekvieną mėnesį. Aš sutinku su Vaidotu Abramavičiumi ir taip pat noriu E-Mailo skyrelio. Bet galiu pasiūliyti tiems, kas mėgsta pasirašinėti per INTERNET'ą, programą "MIRC".

Asmeniškai aš esu labai didelis AUTO Simuliatorių gerbėjas ir norėčiau, kad pasiūlytumėte GERĄ ŠIOS šakos GAME'ą. Vienas iš mylimiausių Geims'ų yra THE NEED FOR SPEED. NFS 2 irgi nieko, tačiau ten per daug "sausos" lenktynės. Žaidžiu PC 486/100Mhz 16Mb RAM'o. Aišku, tai ne pats geriausias kompas, bet gyventi galima.

Norėčiau sužinoti SCREAMER 2 kodus ir kur juos panaudoti ?

Taip pat įdomu, ar žaidimas "TEST DRIVE: Off Road", firmos ACCLOADE US turi kokius nors kodus. Jei taip, tai kokie jie ?

Kas TV PROGRAMŲ link, tai TV3 Galėtų susiprasti kokią klaidą kadarė, kad neverčia CYBERNET į lietuvių kalbą! Būtų MALONU žiūrėti be titrų (juk šlykštu spoksoti į raides, o ne į tai, kas rodoma). Ir dar. Daug kas apsidžiaugtų, jei KIBERZONA būtų STORESNĖ!!!

P.S. Dėkoju PONAMS PIRATAMS Už PIRATINIUS CD ;)

MR.ONTEE iš KAUNO.

Daugelis jūsų prašote daugiau kodų, tačiau mūsų manymu kodų spausdinimas nėra pagrindinis laikraščio tikslas. Be to, laikraštyje tai užima labai daug vietos. Gal jau pastebėjote, kad nuo sausio mėnesio KIBERZONA taps spalvotu žurnalu. Tad, gal galima bus išleisti atskirą kodų priedą. Žaidimų kodų labai daug, tačiau apie žaidimus yra kur kas daugiau kitos labai naudingos ir įdomios unformacijos.

O ką sau galvoja TV3 tikrai nežinome. Mes prašėme jų teksto vertimų, kol kas taip ir liko viskas kaip buvę.

Hi KIBERZONA,

Aš esu iš KAUNO. Man patinka Jūsų laikraštis ir tikrai laukiu, kada galėsiu Jį užsiprenumeruoti. Man patinka, kad jame yra KODAI, žaidimų aprašymai ir t.t. Aš pats žaidžiu PC. Ir tikrai džiaugiuosi, kad yra geri žmonės- PIRATAI, kurie leidžia piratinius CD. Sumąsčiau parašyti, nes susinervinau perskaitęs Video geimer'ių laiškus. Aš nemanau, kad mažai kas turi PC. Iš mano pažįstamų beveik kas antras turi PC. Ir nepasakyčiau, kad tai brangus malonumas, nes žaidimai SEGA'i daug brangesni...

Mr. ONTEE

Sveiki, kiberzoniečiai.

Aš skaitau jūsų laikraštį jau nuo pirmo leidimo ir matau, kaip jis tobulėja (daugiau puslapių, įdomesni žaidimai). Man labai patinka tai, kad jūs rašote ne vien apie žaidimus. Tačiau galėtumėte daugiau dėmesio skirti ir Internet'ui. Beje, galėtumėte parašyti ir apie tai, kaip kuriami žaidimai. Juk dauguma turinčių kompiuterius žaidžia, tačiau ne visi žino kaip žaidimai kuriami.

ATE :))

Viskam reikia vietos. Labai sunku rašyti ką nors daugiau, kai tenka mąstyti ar užteks vietos dar kam nors, arba nuolat rašyti „bus daugiau". Greitai gal viskas pasikeis...

Sveiki,

Kada turesite Internet'e savo homepage'ą?

Domas

Puslapis Internet'e atsiras greitu laiku

Sveiki, kiberzoniečiai,

Jūsų laikraštį skaitau nuo pirmojo numerio . Kiekvieną mėnesį jo ieškau visur, kur tik įmanoma gauti spaudos. Būnu laimingas, kai pagaliau į mano rankas patenka naujausias KIBERZONOS numeris, dar kvepiantis spaustuvės dažais.

Kiek aš žinau, Jūsų laikraštis yra vienintelis geimerių leidinys Lietuvoje. Su tuo ir norėčiau Jus pasveikinti ir palinkėti ištvermės , leidžiant šį puikų laikraštį.

Čia, KAUNE, yra daug mano pažįstamų ir draugų, kurie įnirtingai naršo vitrinas ir kioskus, ieškodami naujausio Jūsų numerio (o jo kaip nėra, taip nėra).

Visų kauniečių kiberzoniečių vardu

Raimundas J.

Sveiki,

Ar jūs žinote kokią nors firmą Vilniuje, kuri supirkinėja nebenaujas kompiuterių dalis? Jei ne, tai gal yra koks nors leidinys (beje, ar skelbimai Kiberzonoje mokami?), skirtas kompiuterinio pobūdžio skelbimams? O gal yra koks nors internetinis turgus?

Jonas (Vilnius)

Tokių firmų yra tikrai nemažai, todėl negalime parekomenduoti kurią nors vieną. Laikraštyje „Alio" (skyrelis „organizacinė technika") galima rasti jų skelbimų. Iš savo pusės norėtume patarti visų pirma savo kompiuterį parodyti žinovui, kuris pasakytų bent apytikslią kiekvienos detalės kainą.

Sveika, KIBERZONOS redakcija,

man patinka KIBERZONA, turiu visus jos numerius. Tačiau pasigedau spalio mėnesio numerio. Gal KIBERZONA dabar tapo ne mėnesinis, o metinis laikraštis?

kertad@pub.osf.lt

Tadas Brandisauskas

Laikraštis (ar žurnalas) yra ir bus mėnesinis, bet kartais atsitinka tikrai visai nenumatytų dalykų, kurie... deja... mums tai taip pat nepatinka. Pasistengsime, kad daugiau taip neatsitiktų.

Na...galų gale, KIBERZONA gyvuoja!

Gal galėtumėte aprašyti DUNGEON KEEPER? Būtų labai gerai!

O jei dar ir kodus parašytumėte, būtų dar geriau.

Lietuvoje tur būt nėra tokio DUNGEON KEEPER žaidėjų klubo.

Siūlyčiau tokį "sukurti", nes daug kas žaidžia šį žaidimą ir daug kur randa sudėtingų vietų, kurias norėtų aptarti su kitais. Pavyzdžiui aš užstrigau vienoje vietoje (FARMLAND-visai netoli žaidimo pabaigos) ir niekaip negaliu tos vietos įveikti. O Bullfrog'as jau spėjo išleisti ir DK: DEEPER DUNGEONS...

ViruS arba Ignas ;)

KIBERZONA yra jūsų (geimerių) laikraštis. Kas jį sudarys, kokie kursis klubai priklauso tik nuo jūsų pačių.

Mūsų manymu Lietuvos geimeriai yra perdaug pasyvūs. Kas gi jums trukdo?! Burkitės į klubus, organizuokite turnyrus (yra begalės žaidimų, kurie gali apjungti tam tikras geimerių grupes) ar dar ką nors sumąstykite... Tik netingėkite!!!

Norėčiau Jūsų paklausti, kada išeis spalio mėn. numeris, nes taip belaukiant, galima eiti ir nusipirkti Jūsų konkurentų laikraščius, o tai jumis ne itin patiktų, ar NE????????????!!!

Justinas Balčiūnas

Justinui Balčiūnui mes atsakėme elektroniu paštu, tačiau dar norėtume kai ką paaiškinti. Jei norite pirkti kokius nors kitus leidinius – pirkite. Mes patys nematome KIBERZONAI konkurentų (Lietuvoje leidžiamų). Yra kompiuterinių laikraščių ar žurnalų, tačiau tai nėra <u>geimerių leidiniai</u>. Mes nemėginame skinti rimtų kompiuterinių žurnalų laurų, tačiau žurnalai, kurie rašo apie žaidimus tik norėdami pritraukti kuo daugiau skaitytojų negali ir niekada netaps mums konkurentais. Mes skaitėme jų žaidimų aprašymus ir aiškiai pamatėme, kad straipsnelius rašo žmonės, visiškai nieko nenutuokiantys apie <u>geimerių pasaulį</u> ir žaidimų nežaidžią. Beje, viename iš tokių žurnalų perskaitėme „Lietuvoje kol kas dar nėra „Eidos Interactive" atstovybės, todėl legalią TOMB RAIDER kopiją gauti gana sunku". Tai netiesa. Gal kompanijos „Eidos Interactive" atstovybės pas mus kol kas ir nėra, tačiau yra firma POLIMEDIJA, kuri labai oficialiai yra sudariusi kontraktą su viena anglų firma (specialiai tokioms mažoms šalims, kaip Lietuva). Tad gauti bet kokio žaidimo legalią versiją yra labai paprasta. Reikia tik paskambinti <u>tel. (22) 235 202.</u>

Mes dar toli gražu nesame tokie, kokiais norėtume būti, tačiau Lietuvoje nėra nė vieno leidinio, į kurį norėtume lygiuotis.

Labas, ZONA,

Tau rašo vienas Tavo skaitytojas. Laikraštyje perskaičiau, kad galima užsiprenumeruoti žurnalą PC ZONE. Norėčiau sužinoti, koks minimalus, vidutinis ir maksimalus prenumeratos terminas ir kokios kainos. Rašėte, kad užsiprenumeravus šį žurnalą gauni kompaktą. Ar kompaktą galima bus pasirinkti ir ar jis bus originalus.

Augis

Norėdami gauti informacijos apie žurnalo PC ZONE prenumeratą paskambinkite:

<u>tel. (22) 235 202.</u> Be to, šį žurnalą galima nusipirkti kiekvienoje STATOIL degalinėje. Kompaktinis diskas originalus, o ar galima pasirinkti, paskambinkite ir sužinosite.

Sveiki!

Aš norėčiau daugiau sužinoti apie vieną žaidimo LBA 2 vietą: kaip rasti išejimą vaikštant nematomu tiltu (kur reikia eiti)?

Gal galėtumete apie tai parašyti.

Ačiū, Lukas

Atsakymo paieškok 2-ame puslapyje.

Sveiki,

Jūsų laikraštis yra labai geras ir įdomus. Kartais „Kiber pašto" skyrelyje perskaitau, jog kai kurie Jums rašantys žmonės mano, kad Lietuvoje mažai kas turi PC ir, kad Jūs per daug aprašinėjate PC žaidimų. Pažįstu daug draugų, kurie turi PC ir toli gražu nemanau, kad Jūs per daug aptarinėjate PC žaidimus. Beje, gal galėtumėte aptarinėti ir retro PC žaidimus, tinkančius seniems PC (pvz., 086) ir kur būtų galima tokių žaidimų įsigyti. O šiaip, Jūsų laikraštis visai geras. Džiaugiuosi, kad jame daugėja puslapių...

Augustas (Kaunas)

Sveiki,

Man labai patinka Jūsų laikraštis. Aš jį visada perku ir skaitau. Gal galėtumėte parašyti NINTENDO 64 techninius duomenis (kaip aprašėte SONY PLAYSTATION ir SEGA SATURN). Ar yra kokie nors šio kompiuterio priedai? Ar galėtumėte patarti, kokį kompiuterį pirkti: PLAYSTATION ar NINTENDO 64, nes pats niekaip negaliu išsirinkti.

Šarūnas

Į savo klausimą tikrai rasi atsakymą skyrelyje apie kompiuterius.

Aš esu didelis laikraščio KIBERZONA gerbėjas. Jūsų laikraštis tikrai įdomus...

Neseniai nusipirkau žaidimą REDNECK RAMPAGE ir užkliuvau vienoje vietoje. Gal galėtumėte šį žaidimą aprašyti? Be to, kai aprašinėjote žaidimą CARMAGEDDON, paminėjote, kad „jums siūloma itin platus įvairiausių važiuojančių siaubų su forsuotais varikliais ir neleistina apsauga pasirinkimas (nuo buldozerio iki gigantiškų limuzinų)". Aš, žaisdamas CARMAGEDDON, pakylu iki 81 vietos, važinėti galima tik su tuo automobiliu, kurį pasiiėmiau žaidimo pradžioje, kai leido rinktis iš dviejų vairuotojų. Ką reikia padaryti, kad leistų išsirinkti ir kitus automobilius? Be to, gal yra REDNECK RAMPAGE ir CARMAGEDDON žaidimams kokių nors kodų? Gal galėtumėte juos parašyti?

Donatas (Vilnius)

<u>Bendri patarimai (priešininko mašinų daužymui)</u>

Pažeidžiamiausia mašinų dalis – variklis. Kai kurių mašinų variklis yra gale ar vidury (pvz., bet kurių *bagių*). Mašinoms, kurių variklis yra priekyje, susidūrimas iš priekio yra labai pavojingas. Mašinas, kurių varikliai yra vidury, geriausia iš nugaros įstumti į sieną.

<u>Kaip vogti mašinas</u>

Iš viso mašinų sąrašo galima pavogti 9 mašinas. Jas vogti galima tik pasiekus tam tikrą rangą. Kai viršijate reikiamą rangą ir sudaužote priešininko mašiną – turite 50/50 galimybių ją pavogti.

89 rangas ir žemiau – VLAD, ED–101, MECH MANIAC.

55 ir žemiau – SCREWIE LEWIE, IVAN THE BASTARD.

38 ir žemiau – PSYCHO PITBULL, OTIS P JIVEFUNK.

21 rangas ir žemiau – DON DUMPSTER.

9 rangas ir žemiau –SUPPRESSOR.

<u>Cheat'us ir įvairiausius labai labai gerus patarimus, kaip žaisti ir laimėti spausdinsime kitame numeryje.</u>

Aš gyvenu Šakiuose (tai labai mažas miestelis). Čia įsigyti PC CD su žaidimais nėra kur. Žinau kelias vietas Vilniuje, kur parduodami piratiniai CD, bet važiuoti į Vilnių man neapsimoka. Ar galėtumėte savo laikraštyje parašyti, kur Kaune yra tokių vietų (ten dažnai važinėju).

Andrius (Šakiai)

Mes labai norėtume tau padėti ir net žinome kaip, tačiau... Atėjo labai sunkūs laikai piratinių žaidimų platintojams. Manome, kad jie labai nenorėtų, kad mes skelbtume vietas, kur tokius žaidimus galima nusipirkti. Galime nebent patarti išspausdinti KIBERZONOJE skelbimą, kad pirksi kokius nors žaidimus. Gal kas atsilieps.

Rašau Jums pirmą kartą. Gal būčiau ir visai neparašęs, bet laukiu (O GAL AŠ PRAŽIOPSOJAU – neduok Dieve), kada parašysite apie PATĮ GERIAUSIĄ ŽAIDIMĄ (mano manymu) VISATOJE, 11-tą PASAULIO STEBUKLĄ – DIABLO. (Prašau suteikti mano norams nors truputį vietos...)

O šiaip tai aš nežmoniškai džiaugiuosi (kas mėnesį šokinėju iš laimės), kad yra tox laikraštux KIBERZONA!

Gal žinote kokių nors DIABLO kodų?

... TEGYVUOJA PC IR VISI PC ŽAIDIMAI! O šiaip tai iš visos širdies linkiu Jums kuo geriausios kloties!

AČIŪ, KAD ATSIRADOTE IR ESATE!!!

Beprotiškas KZ mylėtojas LINAS.

Diablo geras (gal ir ne 11 pasaulio stebūklas) žaidimas, tačiau apie jį tiek visur buvo rašyta, kad neaišku, ką dar naujo galima būtų pasakyti šia tema. Ypatingų sunkumų su šiuo žaidimų neturėtų iškilti. Be to, ką galima labai daug pasakyti apie žaidimą, kurį praeiti reikia poros dienų. Visi jo privalumai atsiskleidžia tik žaidžiant per tinklą. Tai ir žaidimo privalumas, ir trūkumas. Sutinkame, kad yra labai daug DIABLO gerbėjų. Gal mūsų atsakymas nelabai juos pradžiugins, tačiau tai labai subjektyvi mūsų nuomonė. Daug visur rašė, kad tai RP žaidimas. Deja, tai nėra RP žaidimas, ir tai dar vienas esminis jo trūkumas.

Sveiki,

Aš vienas iš daugelio kompiuterinių maniakų, negalinčiu atsitraukti nuo kompiuterio. Jūsų laikraštį pradėjau skaityti nuo pat pirmo numerio ir džiaugiuosi, kad jis pasiekė net Gargždus. Kaip ir rašiau, esu Jūsų nuolatinis skaitytojas. Man labai patinka Jūsų žaidimų aprašymai: jie labai įdomūs ir labai skirtingi. Aš, asmeniškai, mėgstu strategiją, bet neatsisakau ir kitų tipų žaidimų (loginių, veiksmo irt. t.). Labiausiai patinka ORION 2, TOMB RAIDER, TEKKEN 2, NEED FOR SPEED 2, WARCRAF 2 ir t. t. Manau, Jūsų INTERNET'o adresai yra naudingi daugeliui jo naudotojų. Šiais adresais naudojuosi ir aš. Pokalbiai su svarbiomis asmenybėmis tiesiog pritrenkiantys.

Na, labiausiai man įdomus PAGALBOS TARNYBOS skyrelis... dažnai pačiam tenka būti cheater'iu...

Ko aš norėčiau iš Jūsų laikraščio? Norėčiau, kad kiekviename numeryje daugiau vietos skirtumėte kokio nors vieno žaidimo didesniam aprašymui. PAGALBOS TARNYBOJE rašytumėte pačių geriausių (hitinių) žaidimų kodus. Parašytumėte ką nors apie MS-DOS. Daugiau pateiktumėte SONY PLAYSTATION žaidimų aprašymų. Pamokytumėte dirbti su kokia nors programa.

Norėčiau užduoti kelis klausimus:

1. Kiek kainuoja INTERNET? Kokia mokesčio už jį sistema?

2. Ar WOLFENSTEIN galima laikyti klasikiniu savo stiliaus pradininku?

3. TRANSPORT TYCOON – koks tai žaidimas ir kur jį galima gauti?

Linas Gruzdys (Gargždai)

Visų pirma, atsakome į klausimus:

1. Pajungimas prie Interneto kiekvienoje firmoje kainuoja skirtingai (kai kuriose firmose ši paslauga yra nemokama). Taip pat kainuoja modemas (kaina priklauso nuo to, kokioje firmoje jį pirksite). Mokesčių sistemos kiekvienos firmos taip pat skirtingos. Beveik kiekviename laikraštyje yra firmų, prijungiančių prie Interneto (yra ir KIBERZONOJE) reklamos ir telefonai, kuriais paskambinę, gausite reikalingą informaciją.

2. Žaidimą WOLFENSTEIN galima laikyti savo stiliaus pradininku.

3. TRANSPORT TYCOON yra ekonominis strateginis simuliatorius. Rasti jį galima senesniuose strateginiuose rinkiniuose.

Ateity (kai tik pradėsime leisti žurnalą) SPS, SATURNO žaidimų aprašinėsime daugiau.

Sveiki, geimeriai iš KIBERZONOS,

Šiuo metu man įdomiausias žaidimas yra THE LOST VIKINGS 2. Įdomesnis net už REDNESK RAMPAGE, nes aš jį praėjau per tris dienas. Be kodų. Ir už visokius BLOOD ar CARMAGEDDON. THE LOST VIKINGS 2 yra įdomus žaidimas ir kartais jame būna tokie galvosūkiai, kurių net per porą valandų neišsprendi. Žinot, vyručiai, tiksliau Robi ir Cyber Dragon, gerai jūs „suvarėt" į vienus vartus tą „bachūriuką" iš Lentvario dėl to, kad jis mėgino padaryti kodų turgų... Net po pirmojo KIBERZONOS numerio pasirodymo jus bandė kritikuoti Lietuvos Ryto žurnalistas, bet džiaugiuosi, kad jūsų entuziazmas leisti laikraštį neišblėso ir jūs jį leidžiate toliau. Na, o dėl kodų, tai aš jums juos siunčiau ir toliau siųsiu. Daug kas rašo, kad KIBERZONA yra labai brangi, bet tegul jie paskaičiuoja, kiek kainuoja koks nors užsienietiškas žurnalas ir pamato, kad puslapių juose daug, bet ir kaina O-HO-HO!!! Be dvidešimt litų jokio užsienietiško žurnalo nenusipirksi. Tad tegul KIBERZONA storėja, nors ir daugiau reiktų mokėti. Taip pat linkiu laimės susirasti gerą sponsorių.

Dar norėčiau pasidomėti (jei ne paslaptis), su kokia programa jūs leidžiate KIBER ZONĄ, ir kaip jūs sugebate paimti ištrauką iš bet kokios žaidimo vietos (pvz., nuotrauką iš THE LOST VIKINGA 2 paėmiau taip: žaisdamas netyčia paspaudžiau Ctrl+Enter ir žiūriu, kad paveiksliukas iš žaidimo sustojo. Bet žiūriu, kad šis triukas ne visiems žaidimams tinka).

Visų pirma, Lietuvos Ryto žurnalistų nuomonė apie KIBERZONĄ mums visai nerūpi. Jei mus kritikuotų tokie geimerių leidiniai, kaip STRANA IGR, GAME.EXE, PC GAMER, PC ZONE ar kokie kiti panašaus pobūdžio leidiniai... Be to taip pat mums labai svarbi ir mūsų skaitytojų nuomonė. Visa kita neturi jokios reikšmės.

Nemanykite, kad mūsų nekritikuoja skaitytojai, tačiau tai labai neesminė kritika, į kurią mes visada atsižvelgiame. Iš vieno skaitytojo gavome labai įdomų laišką. Jame yra labai nemažai kritikos. Su kai kuo sutinkame, su kai kuo – ne. Kitame numeryje labai norime tą laišką atspausdinti visą ir ten pat į jį atsakyti. Dėl laiko ir vietos trūkumo šiame numeryje to nedarysime.

KIKERZONĄ mes leidžiame Adobe Page Maker 6.0 (yra dar kelios pagalbinės programos).

Nuotraukas iš žaidimų kartais imame iš Interneto, kartais fotografuojame patys. Mes naudojame PCX Dump fotografavimo programą. Yra ir kitų. Internete jų galima rasti įvairiausių. Taip pat jų galima rasti ir kai kuriuose žaidimų rinkiniuose ar parodomuosiuose kompaktiniuose diskuose. Vis dažniau kompanijos fotografiklius įstato į savo naujausius žaidimus. Dauguma šiuo metu išleidžiamų žaidimų juos turi. Taigi, nenuostabu, kad netyčia radai savo žaidime šį malonų siurprizą.

SKELBIMAI



Parduodu CD-ROM SONY 4x (geras). Dėl kainos susitarsime.
Mano e-mailas
henris@auste.elnet.lt
Henris Shmk

*****

Parduodu beveik naują SEGA MEGA DRIVE 2 kompiuterį su aštuoniomis disketėmis už 300 Lt.
Rokas Liutkevičius (Vilnius)
Tel: 234014

*****

Parduodu CARMAGEDDON ir NORMALITY kompaktinius diskus po dvidešimt litų.
Giedrius 440005 (Vilnius)

*****

Parduodu kompiuterį IBM 386-DX 20MHz, HDD 80MB, RAM 10MB, klaviatūra, pelė, spalvotas VGA monitorius. Kaina apie 600 Lt.
Raimis (Vilnius)
Tel. (8 22) 22 19 22

*****

Parduodu CD PANDEMONIUM. Kaina 25 Lt.
Augustinas (Vilnius)
Tel.:(8-22)47 44 86

*****

Pigiai parduodu naudotus ir naujus personalinius kompiuterius. PENTIUM 166MMX (RAM 16 MB, HDD 2,1 GB, SVGA 2 MB, 14 colių spalvotas monitorius). Kaina 900$
Tel.: 8-25-441576 (Šiauliai)
arba shadow@siauliai.omnitel.net

*****

Keičiu (arba parduodu) PC-CD (DUNGEON KEEPER, THEME HOSPITAL, DARK COLONY ir kitokius) į CIVILIZATION 2 CD pilną versiją ar kitus.
Skambinti darbo dienomis nuo 18 valandos.
Julius (koks miestas?)
tel. 75 32 81

*****

Būčiau labai dėkingas, jeigu atsirastų koks žmogus, kuris man padovanotų personalinį kompiuterį. Rašyti el.paštu:
Ksaveras Sakys@fc.vdu.lt"

*****

Norėčiau nusipirkti PC NBA SHOOT OUT'97 arba šį žaidimą iškeisti į kokį(-ų) nors kitą(-ų).
(PC žaidimų aš turiu tikrai nemažai).
Vaidotas Abramavičius
Pilėnų 42
5308 Panevėžys arba
E-mail: vaidas_a@is.lt

*****

Pigiai parduodu PC COMMODORE su spausdintuvu.
Saulius (Rokiškis)
Tel. (278) 31897

*****

Parduodu naują PC CD DUNGEON KEEPER. Originalas, vokiška versija su aprašymu. Dėl kainos susitarsime.
Antanas (Marijampolė)
Tel. (243) 58921, skambinti nuo 17.00 val.

*****

Keičiu SEGA MEGA DRIVE 2 su 6 disketėmis:
MORTAL KOMBAT 3, NBA JAM, OUT RUN, ROCK'N'ROLL RACING, HANGON,BATTLE TECH, NBA LIVE 96, SONIC & KNUCKLES (originalas). Visa tai keičiu į SONY, SATURN arba PANASONIC. Pasiūlymus siųsti adresu:
Alvydas Sereika.
Užupės kaimas. Surviliškio paštas.
Kėdainių raj.

*****

Parduodu 4 SEGA MEGA DRIVE disketes: TINY TOON. LION KING, SONIC THE HEDGEHOG ir disketę su žaidimais: TINY TOON, THE FLINSTONES, ARIEL THE MERMAID, TAZ MANIA.
Kęstas Armalis (Klaipėda)
Žardininkų 13 – 38
LT–5815.

*****

Parduodu beveik nenaudotą EPSON SYLUS COLOR IIS spausdintuvą. Kaina 700 Lt.
Marius Povilionis (Panevėžys)
Tel. (25) 443121

*****

Keičiu SEGA MEGA DRIVE į SONY PLAYSTATION arba SEGA SATURN ir 7 disketes (MORTAL KOMBAT 3, NHL 96, 1996 ATLANTA OLIMPIC GAMES, IMMORTAL, VIRTUA FIGHTER, EATH WORM JIM 2, BUGS BUNNY, MAVI MALARD) + raktas ir du katalogai. Be to galiu primokėti.
Darius (Mažeikiai)
Tel. (298) 74930.

*****

Vyručiai, jei kas turite žaidimą ACE VENTURA: PET DETECTIVE ir jį jau praėjote, nepatingėkite ir atsiųskite man aprašymą arba tiesiog KIBERZONAI. Tikiuosi redakcija aprašymą išspausdins. Iš anksto dėkoju.
Marius Povilionis (Panevėžys)
Kniaudiškių 55–27.

*****

Pigiai parduodu mažai naudotą nešiojamą žaidimų kompiuterį SEGA GAME GEAR su 7 žaidimų disketėmis (CHUCK ROCK, TRUE LIES, NINJA GAIDEN, ECCO: TIDES OF TIME, BATTLE TOADS, STREETS OF RACE ir 1 su keturiais sportiniais žaidimais). Pridedu adaptatorių. Kaina apie 550 Lt.
Paulius (Klaipėda)
Tel. (26) 210703

*****

Parduodu 486 DX4 100 Mhz su motinine plokšte ir SEGA MEGA DRIVE CD–2 kompiuterį su dviem žaidimų kompaktais.
Linas Gruzdys (Gargždai)
Tel. (240) 51648

*****

Parduodu SEGA MEGA DRIVE disketes: DUNE 2 ir MORTAL KOMBAT 4 (ULTIMATE).
Vienos disketės kaina 40 Lt.
Mantas ir Bartas (Kaunas)
Tel. (27) 266629

*****

Parduodu videokortą S3 TRIO 64V (80 Lt.), garso kortą OPTI SOUND CARD 16 (70 Lt.). Galima derėtis.
Taip pat parduodu arba keičiu žaidimo WAR WIND originalų CD. Pirkčiau CD su žaidimais C&C, RED ALERT, CIVILIZATION 2.
Darius (Kaunas)
Tel. (27) 767510

*****

Parduodu beveik naują SEGA MEGA DRIVE su 3 disketėmis (NBA LIVE 95, SENNA GP, MK 3), be džoistikų. Kaina 200 LT.
Kreiptis: vaidas_a@is.lt arba tel. (25)-449541 (Panevėžys)

*****

Parduodu PC CD: LUČŠIJE IGRI DLIA IBM (11, 12, 13); CRAZY COLLECTION 13 DISC #2; MEGA RACE 2 (du CD) arba keičiu į PC CD: RED ALERT (2 CD), NEVER HOOD.
Danas (Kaunas)
Tel. (27) 238151

*****

Keičiu SEGA MEGA DRIVE su 10 diskečių: ROC'N'ROLL RACING, THE IMMORTAL, BUGS BYNNY, MORTAL KOMBAT 2, DOOM TROOPERS, COMIX ZONE, GARGOYLES, MONOPOLY, AFTER BURNER 2, MICKE MANY į SEGA SATURN su CD arba SONY PLAYSTATION.
Andrius (Vilnius)
Tel. (22) 675577

*****

Parduodu mažai naudotą kompiuterį SEGA MEGA DRIVE su disketėmis: VIRTUA RACING, ZERO TOLERANCE, MORTAL KOMBAT 2, NBA LIVE'97. Kaina 400 Lt.
(Mažeikiai)
Tel. (293) 33104

*****

Du kompiuterius SEGA MEGA DRIVE 2 su 4 disketėmis ir HITEX su viena diskete keičiu į SONY PLAYSTATION. Primokėčiau 115 Lt.
Robertas (Marijampolė)
Tel. (243) 54391

*****

Perku žaidimą IMPERIUM GALACTICA. Gali būti *full* CD arba rinkinyje. Nudėvėjimas nesvarbu. Taip pat galima laikinai pasikeisti (strateginių žaidimų turiu užtektinai).
Klaipėdos raj. Gargždai
Vytauto 31
Tel. (240) 51669
gvidas Dambrauskas

*****

Parduodu kompaktą X-COM: APOCALIPSE (kaina 25 Lt.) ir USA DAITONA (20 Lt.).
Saulius (Vilnius)
E-mail'as Jusa@pub.osf.lt arba tel. (22)-419658.

*****

Parduodu kompiuterį SEGA MEGA DRIVE. Kaina 200 Lt. ir disketes: DUNE 2, JUNGLE STRIKE, NBA LIVE'95, NBA LIVE'96, BATLE TECH po 30 Lt.
Marius (Kaunas)
Tel. (27) 733373

*****

Keičiu arba parduodu PC CD su žaidimu TOMB RAIDER (galiu įrašyti praėjimą), SIM COPTER, THROPY BASS 2.
Labai norėčiau keisti į FLIGHTING SIMULIATOR 5.0 arba FLIGHTING SIMULIATOR 6.0.
Tomas (Kaunas)
Tel. (27) 736305

*****

Parduodu naują SONY PLAYSTATION kompiuterį (PAL NTSC tinka japoniški ir amerikietiški kompaktiniai diskai) su žaidimais. Yra garantija ir parodomasis CD.
(Kaunas)
Tel. (27) 776862

*****

Keičiu SEGA SATURN kompiuterį (1 CD, vairas) į SONY PLAYSTATION arba parduodu.
Perku žaidimus-simuliatorius SEGAI SATURN – skrydžių, lenktynių, krepšinio, futbolo.
Rytis (Vilnius)
Tel. (22) 763737
Antakalnio 87–24

*****

Norėčiau susirašinėti su vaikais, besidominčiais įvairiausiais kompiuteriais ir kompiuteriniais žaidimais.
Darius Krikščiukaitis (13 metų)
Juragių kaimas, Garliavos apyl. Kauno raj.

*****

Parduodu 16-bitų kompiuterių disketes.
Vienos disketės kaina 10–30 Lt.
Mantas Vaitkūnas
Anykščių raj. Troškūnai
Tel. (251) 56362

*****

Keičiu originalų, mažai naudotą SEGA MEGA DRIVE kompiuterį su 11 diskečių (ETERNAL CHAMPIONS, VIRTUA FIGHTERS 2, DUNE 2, OPERATION EUROPE, ROAD RASH 3, ROCK'N'ROLL RACING, BATTLETECH, ZERO TOLERANCE, SONIC 3D BLAST, SIDE POCKET ir MORTAL KOMBAT 3) į SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN arba PANASONIC 3 DO.
Pasiūlymus siųsti laiškais.
Mindaugas Lingė
Tumakaimio kaimas, Južintų paštas.
Rokiškio rajonas, 4832

*****

Keičiu gerą SEGA MEGA DRIVE kompiuterį +20 diskečių su puikiais, nepakartojamais žaidimais: SONIC 3, X–MEN 2, SAMURAI SPIRITS, MAXIMUM CARNAGE, ALLADIN, SONIC& KNUCKLES (originalas), ZOOL, SONIC2, URBAN STRIKE, SONIC 3D BLAST, MORTAL KOMBAT 2, BARE KNUCKLE 3, STREET FIGHTER 2, MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE, SPIDER MAN VS. KINGPIN, SPIDER MAN, SONIC, GARGOYLES, 3 IN 1 (LION KING, BATMAN, FANTASIA), BATMAN FOREVER į SEGA SATURN su 2 CD +1 pultelis.
Eugenijus D.
Tel. (217) 52334
arba rašyti:
Švenčionys, 4730
Liepų 32

DĖMESIO!!!

Norint dalyvauti konkursuose iškirpkite 15 puslapyje esančią spalvotą juostelę su užrašu „Konkursas Nr#" ir kartu su atsakymu įdėkite į voką. Visuose konkursuose dalyvaus tik atsakymai su iškirptomis konkursų juostelėmis .



Pirmuosius „KIBER ZONOS" numerius galima nusipirkti: Vilniuje, "OGMIOS SISTEMOS" KOMPIUTERIŲ SALONE, Verkių g. 29; Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17; Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3.; Klaipėdoje, UAB „Megaomas", Rūtų g. 9.

Konkursas Nr.4

Jūs siunčiate labai daug įdomių laiškų ir trumpų kūrinėlių. Todėl mes nutarėme paskelbti specialų KIBER ZONOS įdomiausio laiško konkursą. Kurkite, rašykite ir įdomiausio laiško autoriaus laukia kompanijos Sega sukurto žaidimo BUG TOO (PC versija) originalas

Konkursas Nr.3

Tai ypatingas konkursas. Jis skirtas tik Segos Saturn gerbėjams!!! Mes labai norime padovanoti Jums visus pas mus esančius CD - demo. Tačiau Jums reikės atsakyti į klausimą:
Koks žaidimo herojus yra segos simbolis?
Iš visų teisingų atsakymų burtų keliu išrinksime 2 laimėtojus.
(Atsakymus siųsti iki lapkričio 30 d.)

Konkursas Nr.1

Visi žinote anekdotų įvairiausiomis temomis. Jau atsirado anekdotų ir kompiuterinių žaidimų tema. Siųskite mums Jums žinomus anekdotus. Įdomiausieji laimės prizus (kompaktiniai diskai su žaidimais)





WARCRAFT ADVENTURES Orc quest



Pentium 133, 16Mb RAM +Win'95.

Blizzard Entertainment



Nuotykinių žaidimų žanras nuolat išgyvena pakilimus ir kritimus. Šiuo metu nuotykiniai žaidimai yra pirmaujantis kompiuterinių žaidimų pasaulio žanras. Tokie žaidimai, kaip Day of the Tentacle irSecret of Monkey Island su puikia animaine grafika meta iššūkį žaidimų kūrėjams ir skatina juos kurti vis naujus ir naujus šedevrus.

Tačiau neseniai nuotykių žanras kiek nukrypo nuo įprastos vagos: atsirado pernelyg daug neypatingų, interaktyvių filmų ir ištisa orda MYST primenančių pasaulių...

Blizzard Entertainment - WARCRAFT 2, DIABLO ir STARCRAFT kūrėjai kiek pakeitė savo kūrybos kryptį ir sukūrė WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS.

Pasinaudodamas WARCRAFT 2 pasauliu, naujasis žaidimas papasakos Jums istoriją apie jauną orką, vardu Thrall, kurį užaugino ir išauklėjo žmonės.

Mažylio gyvenimas nebuvo rožėmis klotas: naujasis tėvas jaunąjį orką auklėjo kaip vergą, mokydamas patarnauti žmonėms. Kai Thrall'as pajuto pasibjaurėjimą savo tėvui, tuojau pat buvo įmestas į kalėjimą. Žaidimo turinys vystosi po Warcraft 2: Beyond the Dark Portal įvykių. Keli orkai prasmunka į žmonių karalystę Azeroth ir patenka į spąstus. Štai tuomet ir prasideda Thrall'o nuotykiai. Thrall'as – naivus, tačiau labai drąsus orkas, kuris tikisi sujungti visus orkų klanus ir atkurti pavergtos liaudies viešpatavimą.

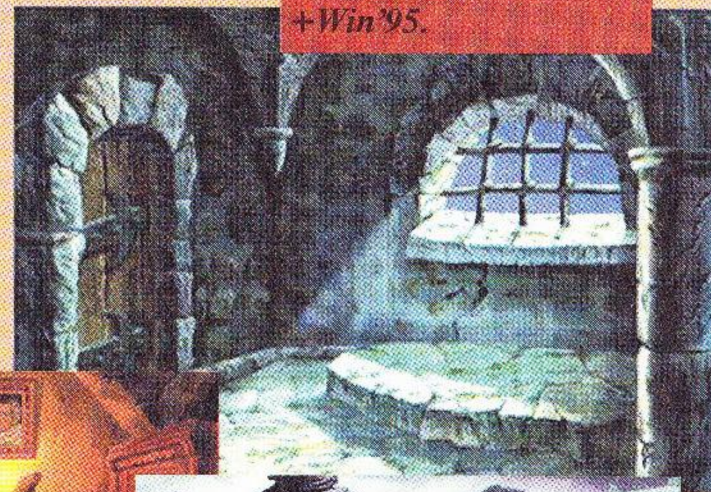
Warcraft Adventures dizaineriai pagrindu paėmė antrą dvimatį planą su animaciniais intarpais.

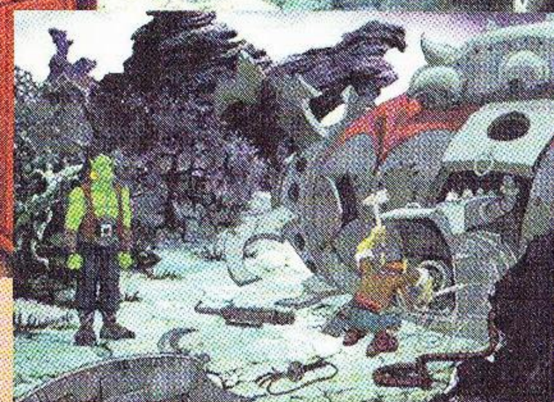


Clancy Brown (visiems žinomas iš filmų The Shawshank Redemption ir Highlander) įgarsina pagrindinį herojų Thrall'ą. Kitus personažus įgarsina Peter Cullen ir Tony Jay iš Disnėjaus animacinio filmo Hunchback of Notre Dame.

Žaidimo metu jūs turite pabuvoti daugiau nei 60 įvairiausių vietų septyniuose Azeroth karalystės regijonuose. Keliaudami sutiksite 70 įvairiausių dydžių ir formų personažų: orkų, žmonių, drakonų ir elfų.

Blizzard jau užsitikrino aukštas pozicijas strateginio žanro žaidimų kūrime, na o dabar pažiūrėsime, ar jai taip lengvai pasiseks ir su nuotykiniu žanru. Warcraft Adventures: Lord of the Clans savyje jungia nuotykinio žanro klasikinius elementus – animacinę grafiką, patogų valdymą ir labai daug įvairiausių daiktų, kuriuos reikia tinkamai panaudoti. Visa tai turėtų atnešti žaidimui sėkmę.





Žaidimo ypatumai:

*** Puiki SVGA grafika ir 3D gars.**

*** Neeilinis turinys su įvairiais esminiais siužeto posūkiais.**

*** Kiekvieną herojų garsino profesionalūs aktoriai (kino ie televizijos žvaigždės).**

*** Puikus valdymas ir begalės užuominų pradedantiesiems.**

*** Nuostabi muzika, perkelianti žaidėją į žmonių ir orkų pasaulį.**

*** Puikus autorių humoras, kuris ne kartą privers žaidėją nusišypsoti.**

Numatoma išleisti 1997 metų gruodžio mėn.

DĖMESIO !!!

Nuo 1998 metų KIBERZONA taps spalvotu žurnalu geimeriams. Todėl jau dabar norėtume sužinoti kaip Jūs įsivaizduojate savo leidinį.

Taigi, mes užduosime Jums kelis klausimus, o Jūs atsiųskite savo atsakymus. Tik netingėkite, nes mums tai labai svarbu!

DĖMESIO !!!

Vardas, pavardė ....

....

Adresas ....

....

Telefonas ....

Kiek metų ....

Kokiu kompiuteriu žaidžiate?........................

....

Kiek turėtų kainuoti (proto ribose) žurnalas KIBERZONA?.............................

Kelių puslapių turėtų būti žurnalas geimeriams (proto ribose)?.............................

Ar Jūs norėtumėte prisidėti prie žurnalo kūrimo?.............................

Kokius skyrelius norite matyti žurnale?...........

....

....

....

Kiti pageidavimai.............................

....

....

....

....

Kitame numeryje skaitykite:

*** CARMAGEDDON – kaip praeiti visus lygius ir labai naudingi patarimai!!!**

*** FALLOUT – vienas iš geriausių RP žaidimų.**

*** EXTREME ASSAULT**

*** SEGA pristato naujus žaidimus**

*** PC ir Video žaidimų naujienos**

Konkursas

Konkursas Nr.1.

Konkursas Nr.2.

Konkursas Nr.3.

Konkursas Nr.4.



Leidėjas: *R. Servos firma "Pusė",*
Redaktorius: *R. Jakštas.*
Maketavo: *I. Jakštienė.*

Skyrelis apie video kompiuterius ir video žaidimų naujienos: *Gediminas Cibas,*

Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami. Už reklamos ir skelbimų turinį redakcija neatsako.
Laikraštis pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn. Indeksas 5189.
Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr. 212b

MUMS RAŠYKITE:
"KIBER ZONA"
LT-2014, VILNIUS
El. paštas: kiberzona @ is. lt